



**UnB**

Universidade de Brasília- UnB

Lucas H. Negrelli

**Framework SAN:**

proposta de um framework didático para reduzir a distância de  
conhecimento entre a mídia especializada de jogos e o público  
consumidor

Brasília

2017

Lucas H. Negrelli

**Framework SAN:** proposta de um framework didático para reduzir a distância de conhecimento entre a mídia especializada de jogos e o público consumidor

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Departamento de Desenho Industrial da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Desenho Industrial, na habilitações de Programação Visual.

Orientador: Dr. Tiago Barros P. e Silva

Brasília

2017

## **Folha de aprovação**

Lucas H. Negrelli

**Framework SAN:** proposta de um framework didático para reduzir a distância de conhecimento entre a mídia especializada de jogos e o público consumidor

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Departamento de Desenho Industrial da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Desenho Industrial, na habilitação de Programação Visual.

Orientador: Dr. Tiago Barros P. e Silva

Brasília: \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_

---

Dr. Tiago Barros P. e Silva

---

Me. Marco Akira Miura

---

Me. Pedro Cataldi

## **Dedicatória**

Para Andressa Serpa. Pelo cuidado e preocupação. Sem você este trabalho não teria sido possível

Para Lucas Paganine. Sem você este trabalho não teria sido possível.

Para os Jogadores.

Para o Vazio Existencial, sem o qual não existiriam Jogos.

## **Agradecimentos**

Andressa Fernanda

Lucas Paganine

Tiago Barros

Vinícius de Azevedo

Gustavo Magalhães

Minha Família

E todos que me ajudaram a realizar este trabalho

*“O tédio nos move. A diversão nos consome.”*

(Negrelli, Lucas)

## Resumo

Este trabalho tem como tema a criação de um Framework com o objetivo de capacitar o público alvo de Jogos Eletrônicos, ajudando-o a se tornar independente da mídia especializada em Jogos Eletrônicos no que tange a análise, crítica e criação de conteúdo. Isso foi feito devido a uma percepção de que a mídia especializada em Jogos Eletrônicos sofreu uma perda em sua credibilidade, o que gera desconfiança em seu público consumidor. Como uma resposta, a mídia alternativa, especialmente o YouTube, se torna relevante como uma opção para suprir o público. Outro importante uso possível deste Framework é embasar a argumentação e conteúdo produzido por essa mídia, validando-o.

Foi feita uma Metodologia visando o embasamento do Framework, usando a literatura já existente com foco em Game Design. Isso foi feito para que o conteúdo oferecido aos Jogadores fosse um material acadêmico e com viés prático. Depois, foram feitos testes para validar a didática e compreensão do conteúdo desenvolvido. Esses testes tomaram a forma de entrevistas e um questionário, feitos com três Indivíduos com interesse na área de Jogos Eletrônicos. Também foi proposta uma visualização do Framework. Essa visualização tomou a forma de um Mapa de Conceitos capaz de navegar por todo o Framework e propor um fluxo de leitura, além de providenciar breves resumos dos conceitos em si.

O Framework consiste na integração de outros frameworks e conteúdo já existente com algumas modificações para torná-los mais compatíveis. Esses dados foram coletados através da Revisão Bibliográfica proposta na Metodologia.

O Framework criado foi capaz de descrever de forma satisfatória como um Jogo funciona e o processo de formação de opinião sobre a qualidade de um Jogo.

Concluiu-se, através da pesquisa feita e do feedback dos Indivíduos entrevistados, que o Framework cumpre com seus objetivos e foi bem recebido, mas ainda existem áreas a serem melhoradas. Em particular, foi dito que o Framework poderia ser mais sintético.

**Palavras-chave:** Análise. Framework. Credibilidade. Jogos eletrônicos. Mídia especializada.

## Abstract

This work focuses on the creation of a Framework that has the objective of capacitating the target audience of Electronic Games, helping this audience to become independent of the Electronic Games specialized mídia in regards of analysis, critique and content creation. This was done due to the perception that the Electronic Games specialized media has suffered a loss in it's credibility, which creates a feeling of distrust in the target audience. As an answer, the alternative media, specially YouTube, becomes relevant as an option to supply what's lacking the public. Another important use of the Framework is to substantiate the argumentation and content produced by the alternative media, validating it.

A Methodology was built with the objective to substantiate the Framework using previously existing literature that focuses on Game Design. This was done so that the material offered to the Gamers was academic and had practical applicability. Later, tests were done to validate the didactical nature of the content and its comprehension. These tests took the shape of interviews and one questionnaire, used on three Individuals that showed interest in the área of Electronic Games. A visualization was also proposed. It took the shape of a Map of Concepts, capable of navigating through the whole Framework and propose a flux in which to read the Framework, besides small summaries of the content of each concept.

The Framework itself consists of the integration of other pre-existing frameworks and content with some modifications to make it more compatible.. The data for this was collected through the Literature Review proposed in the Methodology.

The Framework created was capable of describing in a satisfactory way how a game works and the process of the formation of opinion on the quality of a game.

It was concluded, through the research made and the feedback from the interviewed Individuals, that the Framework fulfills its objectives and was well received, but there are still areas to be improved in it. In particular, it was said that the Framework could be more synthetic.

**Key-words:** Analysis. Framework. Credibility. Electronic games. Specialized midia.



## **Lista de imagens**

Figura 1- Tétrade de Schell.....	18
Figura 2- Gráfico Flow.....	42
Figura 3- Estados mentais do Flow.....	43
Figura 4- Jogadores diferentes e zonas de Flow.....	45

## Sumário

1. Introdução.....	1
1.1. Justificativa.....	8
1.2. Objetivos.....	9
2. Desenvolvimento.....	10
2.1. Metodologia.....	10
2.2. Referencial teórico e construção do <i>framework</i> .....	11
2.2.1. O que é um Jogo.....	11
2.2.2. Como um Jogo funciona?.....	
2.2.3. Integrando métodos: Sistema Arte Narrativa – SAN.....	11
2.2.4. Integrando métodos – A Tétrade de Jesse Schell.....	14
2.2.5. Integrando métodos: MDA.....	22
2.2.6. O Efeito Estético e a união de conceitos díspares.....	24
2.2.7. A leitura de fluxo do MDA, suas consequências e a Estética como Valor.....	25
2.2.8. MDA ADM – As Fases: Conceituação, Execução e Experiência.....	27
2.2.9. Introduzindo os Conceitos de Expectativa e Contexto - A diferença entre a proposta, resultado e percepção.....	30
2.2.10. Integrando métodos – Modelos mentais de Don Norman.....	35
2.2.11. Retomando o “Efeito Espelho” - Explicando “Deslize”.....	36
2.2.12. Mas, e a Diversão? E a Imersão, normalmente associada a Jogos Bons?.....	38
2.2.13. Introduzindo o conceito de Flow.....	39
2.2.14. Desmistificando imersão - Uma parte importante, mas não definitiva (consequência das interações).....	46
2.2.15. Mas e a Diversão do MDA?.....	49
2.2.16. Fun - O Objetivo Final.....	50

2.2.17. Uma Alternativa Elegante e Simplificada – Tri-Flow.....	52
2.2.18. Exaustão.....	53
3. Resultados.....	55
4. Conclusão.....	63
Referências.....	65

## 1. INTRODUÇÃO

Atualmente, o mundo dos *Games*, ou Jogos Eletrônicos, tem enfrentado um sério problema: a perda de credibilidade da mídia especializada em Jogos. A mídia especializada em Jogos é a fonte na qual milhões de Jogadores/Consumidores de Jogos têm buscado, há anos, suas informações sobre o tema. Com a perda de credibilidade dessa mídia, os Jogadores/Consumidores ficam sem ter como saber se os canais nos quais eles têm confiado por anos ainda mantêm os interesses deles, usuários, como prioridade, e, assim, passam a não poder mais confiar nas informações provindas desses canais de informação.

Isso deixa milhões de Consumidores sem um outlet confiável de informações sobre o mundo dos *Games*, mas ainda com uma necessidade real de buscar e ter acesso a essas informações. O que fazer? Ao encararem tal situação, os Jogadores/Consumidores têm duas opções dentre as quais escolher: aceitar a falibilidade da mídia à qual ele está acostumado e passar a aceitar as informações provindas dela com desconfiança; ou buscar meios alternativos de conseguir essas informações que ele deseja, o que o levaria a migrar para a mídia alternativa.

Dados indicam que 95% dos Jogadores se voltam para a mídia alternativa, mais especificamente o site Youtube, ao buscarem informações pertinentes aos *Games* (JOHNSMEYER; GETOMER; OKIMOTO, 2013), o que indica, claramente, que essa migração da mídia especializada para a mídia alternativa é a opção mais escolhida pelos Consumidores do mundo Gamer e está, de fato, ocorrendo.

Contudo, resta uma dúvida: por que há essa perda de credibilidade da mídia especializada? Um dos primeiros motivos para esse esvaziamento de credibilidade é a corrupção que se desenvolveu no ramo: jornalistas críticos de *games* sendo influenciados de forma antiética a fim de dar preferência ou melhores reviews para determinados Jogos de determinadas empresas, seja pelo oferecimento de pequenos presentes nas mostras dos Jogos, seja por outros meios.

O segundo motivo que veio a causar essa perda de credibilidade foi a impessoalidade demonstrada pela mídia especializada em frente à pessoalidade característica da mídia alternativa. O crítico da mídia especializada é nada mais do que um intermediário entre um grande canal de mídia e o público, ele é sustentado por seu empregador, logo, ele não tem nenhuma conexão ou meio de comunicação direta com o público, o que não só o distancia do

público, como também faz com que haja uma falta de estabilidade nas críticas, uma vez que existe uma rotação dos críticos e da metodologia e preferências próprias de cada crítico.

Já os críticos da mídia alternativa não só devem seu sustento diretamente ao público, dependendo da aceitação e popularidade que tem com o público, como também se utilizam de canais de comunicação que disponibilizam, inerentemente, uma maior proximidade com o público, como por exemplo a plataforma de distribuição de vídeos Youtube. Isso permite que o público consiga se comunicar diretamente com o crítico, interagindo e provendo *feedback* imediato, sendo capaz de responsabilizar esse crítico por suas reviews e, também, “controlar” a honestidade desse crítico, o qual não pode correr o risco de perder seu público.

Por fim, temos o terceiro motivo, o qual seria um processo normal de mudanças de preferências da sociedade, o que leva os Consumidores a buscarem adotar mídias alternativas devido às vantagens que esta oferece quanto ao meio de comunicação utilizado. Hoje em dia, o principal veículo utilizado pela mídia alternativa é a plataforma de distribuição de vídeos Youtube, o qual provê aos críticos uma maior proximidade de seu público e um maior dinamismo do conteúdo. Isso se dá devido ao fato de que o público pode visualizar o processo de análise feito pelo crítico, ao invés de somente ler sobre ele e encontrar, às vezes, dificuldade em visualizá-lo, e também reagir e interagir de forma imediata e direta às reviews e com o crítico.

Saber o porquê da perda de credibilidade da mídia, contudo, não é o suficiente. Uma vez que essa perda de credibilidade é um fato e temos as razões para o porquê de ela estar acontecendo, temos uma nova dúvida: O que acontece quando o consumidor não pode confiar na mídia que deveria ser especializada nos produtos que ele procura?

O primeiro e mais óbvio efeito é o esvaziamento da credibilidade da própria mídia. Se o consumidor se revolta contra a mídia que deveria estar capacitando-o a fazer boas escolhas com o seu hobby, isso significa que basicamente tudo o que essa mídia propõe passa a ser questionado.

O segundo efeito perceptível é que o consumidor ficará perdido por um tempo. Ele terá um período de reajuste no qual ele fará escolhas através de sua própria capacidade ou opiniões de pessoas em quem ele ainda confia. O boca-a-boca passa a ser uma forma de remediar o problema. A partir disso, o que podemos inferir é que a opinião de pessoas próximas começa a ter mais valor pelo simples fato de que o Consumidor confia nas pessoas

próximas a ele. Ainda existe um problema aqui: Se as pessoas que o consumidor conhece também dependiam dessa mídia, como podem essas pessoas conseguirem informações confiáveis? Temos aqui um paradoxo que trata da desconfiança dos meios que fornecem a informação e a necessidade de ser forçado a navegar esse meio.

Quando a mídia tradicional deixa de atender o seu consumidor, existe um vácuo de informação e credibilidade e é nesse vácuo que vemos o surgimento da chamada mídia alternativa. Os meios já existiam (Blogs, Sites Pessoais, Youtube, etc.), mas as circunstâncias se tornam mais favoráveis com as falhas da mídia tradicional em se manter atualizada em relação ao que pode ser considerada a sua concorrência. O crescimento dessa forma de comunicação é inegável, especialmente no que se trata da divulgação de informação especializada em *Games*. O alcance dessa mídia é tão grande que é possível dizer que ela já suplantou a mídia tradicional em termos dos meios onde a divulgação acontece.

Ainda assim, segundo um estudo feito pela Google em 2012, a tendência é que as pessoas ainda procurem, com uma alta taxa de frequência, material divulgado pelos próprios publicadores dos jogos. Contudo, após o lançamento do jogo esse movimento muda e a procura passa a ser sobre vídeos da comunidade. Também é importante notar que reviews são o tipo de vídeo com o maior engajamento social, sendo o tipo de vídeo mais comentado e compartilhado. Outro fato importante abordado pelo estudo é que os “gamers” usam vídeos para ajudá-los a decidir sobre suas compras de *Games*.

Então, o que isso quer dizer? Isso quer dizer que os meios de mídia alternativa já têm (e tinham desde 2012, pelo menos) uma influência considerável com os “gamers”. Também diz que esses meios demonstram uma força de convencimento considerável sobre os “gamers”. Sabemos, então, que os vídeos de divulgação e as reviews são uma peça chave na construção da opinião pré-compra do público. Em contrapartida, sabemos que existem evidências que apontam para a corrupção ou falta de ética tanto dos publicadores quanto da mídia especializada. Também sabemos que o YouTube pode ter uma comunidade que está florescendo em termos de produção e alcance, mas que o próprio meio ainda é visto com ressalvas quanto à sua credibilidade, além de que os meios alternativos também não são imunes à corrupção.

Talvez um dos grandes motivos dessa nova comunidade ter se mantido relativamente independente seja exatamente a sua distância dos publicadores e plataformas convencionais, mas é preciso ser realista quanto à situação. À medida que os canais do YouTube crescem e

chamam mais atenção é possível que os publicadores venham a tentar cooptar estes criadores da mesma maneira que fizeram com a mídia especializada. O YouTube, como uma plataforma da Google, também sofre ataques que acabam por prejudicar a comunidade. Um dos exemplos mais recentes disso foi a desmonetização sofrida por diversos vídeos, o que põe em ameaça a sobrevivência de vários canais.

Essas considerações nos trazem de volta à pergunta: Como resolver o problema da falta de credibilidade da mídia voltada para Jogos Eletrônicos?

Existem algumas respostas para o problema. Uma delas é a já referenciada independência que uma mídia como o YouTube ou Blogs/Publicações Independentes podem providenciar através de plataformas como a monetização de vídeos ou plataformas como o Patreon (plataforma de financiamento online independente onde pessoas comuns podem escolher produtores de conteúdo para patrocinar). Isso significa que o autor fica à mercê não de beneficiários da indústria e propagandas, mas consegue depender diretamente de sua audiência para se manter. Isso provê a esses autores uma independência econômica dos gigantes da indústria, coisa que os gigantes da comunicação especializada não conseguem acompanhar.

Outro fator a ser considerado é a imagem e auto-imagem. Quando falamos de uma publicação falamos de uma marca. A visão do público é de uma corporação ou um negócio, basicamente impessoal. E, mesmo que existam diversas matérias opinativas, uma publicação de grande porte pode simplesmente clamar que aquela opinião não condiz com o que a publicação acredita, podendo inclusive, devido à pluralidade de escritores, se contradizer.

Já quando falamos de um Youtuber, falamos, geralmente, de uma pessoa cuja própria imagem pessoal coincide com a sua imagem de crítico/jornalista. Sendo assim mais difícil se desvencilhar de uma opinião polêmica e, pela própria proximidade da plataforma, podendo ser criticado quase instantaneamente por suas gafes. Isso significa que, enquanto uma publicação pode tomar medidas preventivas para tentar salvaguardar a sua imagem, uma pessoa que decide, de forma independente, associar a sua imagem à uma crítica ou opinião terá que responder de uma forma muito mais direta à sua audiência e a sua credibilidade pessoal também é posta à prova.

Outro fator importante é que as pessoas que se tornam YouTubers geralmente não são jornalistas. Elas são “gamers” e entusiastas. A princípio, isso pode parecer um problema,

afinal essas pessoas não tem a mesma credibilidade que um jornalista, mas essa é uma maneira errônea de ver a questão. O fato de serem Jogadores proficientes ou, ao menos, terem profunda intimidade com o tema os torna muito mais críveis quando falam com outros “gamers” ou entusiastas. Isso porque o que os “gamers” buscam não são necessariamente notícias, mas críticas e anúncios de seus Jogos (afinal os jogos são um mercado).

Ao ver essas pessoas através de vídeos, os “gamers” são expostos à personalidade e imagem do locutor e conseguem reconhecer o seu entusiasmo e autenticidade. A visão do público é que esses YouTubers são “um deles” ou, pelos menos, estão muito mais próximos e acessíveis (inclusive para críticas) do que “publicações monolíticas”. Nesse âmbito, vemos a possível substituição de blocos concentrados de propagação de informação distantes do jogador por uma constelação dispersa de propagação pessoal e acessível.

Poderíamos imaginar a questão como uma pirâmide onde a base é o público e o topo a fonte da informação. As publicações especializadas e mais tradicionais estariam mais próximas do topo, existindo em menor número, mas concentrando o acesso à informação e trazendo pessoas de fora pra comentar (jornalistas capacitados para escrever textos, não capacitados para entender Jogos Eletrônicos a fundo), enquanto os YouTubers (e outros independentes) surgem da base da pirâmide, pois são eles mesmos “gamers” e passam a construir uma audiência através de sua expertise, opinião e personalidade, colocando-os em contato direto com o público e a cultura “gamer”. Dessa forma, a crítica dos Jogos passa a ser feita pela comunidade para a comunidade, o que põe um pouco mais de credibilidade na opinião da mídia alternativa.

Então temos a proximidade com o público, o risco da destruição da imagem e credibilidade pessoal e a independência financeira (como uma “barreira” quanto a uma possível cooptação pela indústria) como fatores que indicam que a mídia alternativa, especialmente os YouTubers, são uma boa opção contra a mídia especializada tradicional. Contudo, não é somente por causa da transparência que o YouTube tem esse alcance no meio “gamer”. Isso se dá, também, por outro motivo importante. O seu formato.

Por que o formato de vídeo, utilizado pelo Youtube, faz tanto sucesso no meio “gamer”? A resposta é relativamente simples. Quanto mais próxima é a experiência sendo percebida pelo jogador, melhor ele irá entender o jogo, mesmo sem jogá-lo. Isso é suportado pela literatura acadêmica, a qual mostra que Playtesting (basicamente jogar o jogo a fim de testá-lo) é a melhor e mais completa maneira de interagir com um jogo. Um vídeo é



obviamente capaz de descrever um jogo de uma maneira muito mais fidedigna. Ao invés de exaustivamente descrever as interações, como em um texto normal, os interessados podem simplesmente ver o Jogo em ação e captar o Jogo da forma mais direta possível, salvo jogá-lo eles mesmos.

Existe uma questão a ser tratada aqui sobre a mídia tradicional. Constatamos que a melhor maneira de conhecer um Jogo é jogando-o. Isso quer dizer que jogar jogos variados é uma boa estratégia para se construir uma biblioteca verdadeiramente rica de informações sobre jogos e, dessa forma, ser capaz de fazer previsões sobre Jogos que ainda não foram lançados ou jogados pelo observador. Também falamos anteriormente que a mídia traz pessoas que tem um foco no jornalismo e não na sua credencial como um conhecedor de jogos (um jogador). Tal fato mostra outro motivo para que os “*gamers*” abandonem a mídia tradicional.

Os jogadores querem opiniões técnicas sobre os jogos. Eles não procuram somente um texto bem estruturado, mas sim o conhecimento de causa, o que é algo que alguém que não se dedica ao estudo dos jogos e à atividade de jogar jamais poderá clamar ter no mesmo nível de alguém que o faz. Se os jogadores que buscam informações na mídia entendem mais do que os jornalistas ou críticos que deveriam estar educando esse público, então essa mídia é inútil para o jogador.

Outro fator importante a ser considerado é o afeto pelo tema. É difícil imaginar que pessoas que não vieram de uma cultura “*gamer*”, mas que vieram de fora e encaram o hobby como trabalho vão ter o mesmo apreço pelos jogos do que alguém que faz parte dessa cultura. Existe uma tendência a considerar jogos coisas frívolas, apesar de exemplos na literatura mostrarem o contrário como em Koster (2005). É nesse sentimento que cresce o desleixo com o meio. Quem não tem paixão pelo meio está muito mais suscetível a tomar decisões danosas e se deixar corromper, pois essa pessoa será incapaz de ver a importância e o efeito destrutivo de suas ações.

Por isso, não precisamos de jornalistas melhores, mas sim de Jogadores (“*gamers*”) melhores. Pode parecer que isso é uma crítica aos jogadores, mas não quer dizer que estes sejam ruins. Estamos falando de uma melhora educacional e cognitiva, sobre o abandono do amadorismo e transição para a condição de conhecedores. Precisamos de profissionais que sejam Jogadores melhores (ou até mesmo que sejam simplesmente Jogadores).

Para solucionar o problema é preciso que a mídia tradicional não seja a detentora única da autoridade de argumentação e credibilidade no que tange Jogos Eletrônicos. Para isso, a comunidade precisa ser empoderada para que tanto os consumidores quanto os críticos da mídia alternativa possam adquirir o conhecimento e a credibilidade necessários para que se tornem verdadeiramente independentes da mídia tradicional.

Então, como criar jogadores melhores e, conseqüentemente, mais críticos? A resposta que parece fazer mais sentido é disponibilizar conhecimento do nível mais popular ao mais crítico, nivelando assim o campo de compreensão de Jogos. A relevância dessa tática não é somente produzir conteúdo mais técnico. Outro fator seria também tornar a comunidade/base consumidora mais preparada para julgar e buscar bom conteúdo e jogos.

O passo inicial, antes de qualquer análise mais aprofundada da indústria, é preparar indivíduos para julgar os Jogos que eles consomem além de um nível meramente opinativo. É óbvio que, em se tratando de entretenimento, é quase impossível produzir conhecimento absolutamente objetivo, mas, com a ajuda do suporte apropriado, é possível reduzir a subjetividade das análises feitas. É importante, também, que haja transparência no método sendo usado para que essas análises sejam feitas e que, para que exista validação e credibilidade, exista um método de análise. O importante não é a criação de um jargão ou de um método rígido, mas a criação de um *framework* que consiga, de maneira simplificada, ajudar na compreensão sobre jogos de forma mais acadêmica. *Framework*, esse, que possa ser divulgado de forma que os críticos e criadores de conteúdo consigam usar uma base acadêmica e conversar em pé de igualdade com sua Audiência.

Agora temos o primeiro passo necessário para que possamos resolver o problema de uma mídia corrompida: uma população com discernimento e capaz de julgar e reconhecer bons produtos e conteúdos (e capaz de regular e providenciar opiniões para a própria comunidade, dados os meios apropriados). Também já temos, no parágrafo anterior, uma boa idéia de como colocar isso em prática.

A resposta seria a criação de um *Framework* que facilite o processo analítico de Jogos Eletrônicos. Dessa forma, as pessoas que entrarem em contato com o *Framework* terão acesso ao material instrutivo e, ao mesmo tempo, receberão acesso a uma arquitetura, uma maneira de organizar o pensamento e entender jogos em sua unidade, sem fracionar o processo de um modo que ele perca sua coesão. A expectativa é que essas pessoas (Criadores, jornalistas e

Consumidores) passem a ser mais críticas (tecnicamente falando), demandando mais da indústria e da mídia e que, como consequência disso, tenhamos jogos melhores.

Ao disponibilizar o conhecimento, traz-se credibilidade para a argumentação das pessoas que querem analisar jogos e, ao mesmo tempo, o diálogo e a compreensão por parte da audiência deixa de ser de simples aceitação e passa a ser de compreensão e contestação dos argumentos.

## 1.1. JUSTIFICATIVA

Com seu foco em um dos problemas enfrentados pelo atual mundo e comunidade dos videogames, a *perda de credibilidade da mídia especializada em Jogos*, este trabalho busca solucionar esta questão do ponto de vista do Consumidor, o qual fica desorientado, sem ter um foco confiável de produção cultural e informacional sobre seu hobby.

Na Introdução, foi visto que uma possível solução para o problema é possibilitar a independência dos Consumidores (Jogadores) na tomada de decisões e na produção de conteúdo. Para que isso ocorra, é necessário estimular a capacidade crítica dos Consumidores. Tal capacidade é necessária para que eles mesmos sejam capazes de analisar um Jogo de forma eficiente e, mais do que isso, sejam capazes de julgar as críticas sendo propostas na mídia, possibilitando um comportamento de independência intelectual quanto à compreensão de Jogos Eletrônicos, livrando o Consumidor de sua dependência da mídia especializada.

Na busca para se atingir tais resultados, se propõe a criação de um *Framework* compreensivo e didático, capaz de diminuir a distância do conhecimento específico possuído pela crítica (mídia) e o conhecimento geral possuído pelo público, criando, assim, um canal de diálogo onde o consumidor não é somente um agente passivo, mas é capaz de produzir suas próprias opiniões de forma devidamente embasada.

A saída do Consumidor de seu papel passivo pode ajudá-lo até mesmo, caso seja necessário, a desafiar as propostas da mídia especializada (com a ajuda dos suportes apropriados, principalmente, a mídia alternativa), tornando-o mais independente com relação à Mídia em geral, uma vez que ele será capaz de criticar um jogo a partir de sua própria experiência e compreensão.

Outra vantagem seria a de que, com o crescimento da mídia alternativa, ficaria mais fácil divulgar o *Framework* proposto. A divulgação e, conseqüentemente, utilização, do *Framework* tornaria os métodos utilizados em uma análise, caso o crítico opte por adotar o *Framework*, mais claros e facilitaria a comunicação entre o Produtor de Conteúdo e o Público Consumidor. Caso o Produtor de Conteúdo opte por não usar o *Framework*, o Usuário ainda pode utilizá-lo como uma ferramenta para estudar e verificar análises feitas a partir de outros métodos.

## 1.2. OBJETIVOS

O presente trabalho tem como seu Objetivo Geral: *“Propor um Framework compreensivo e didático com o objetivo de diminuir a distância de conhecimento específico existente na comunicação entre a Mídia Especializada e o seu Público Consumidor (Jogadores), para que o último se torne mais independente da primeira. Dessa forma, é proposto um Framework capaz de auxiliar o processo de compreensão dos Jogadores, possibilitando a esses fazer análises próprias com relação aos Jogos e à crítica midiática dos Jogos, usando o Framework proposto para se embasar, capacitar (até certo ponto) e facilitar os seus processos cognitivos sobre o tema.”*.

E como seus Objetivos Específicos:

- Entender melhor Jogos Eletrônicos e aprofundar, onde possível, a compreensão sobre os mesmos, a fim de embasar a proposição do Framework feita no Objetivo Geral e gerá-lo, tendo um foco na descrição da qualidade de um Jogo;
- Validar de forma qualitativa se indivíduos que têm um conhecimento no mínimo básico sobre Jogos Eletrônicos são capazes de compreender a proposta do Framework. Verificar, também, se estes se sentem melhor capacitados com a ajuda do Framework;
- Propor uma Visualização para o Framework com o intuito de facilitar a compreensão do conteúdo, seu uso cotidiano e a revisões rápidas de conteúdo.

## 2. DESENVOLVIMENTO

Nesta seção, serão vistos: a Metodologia, o Referencial Teórico e a Construção do Framework, lembrando que a Construção do Framework está unida ao Referencial Teórico para tornar a leitura mais didática.

### 2.1. METODOLOGIA

Na metodologia serão elencados os passos necessários para propor um *Framework* capaz de cumprir o Objetivo Geral, sendo este o foco principal deste trabalho. Para alcançar o objetivo proposto e criar o *Framework*, foi desenvolvido um processo em três passos. O primeiro passo necessário foi fazer uma pesquisa bibliográfica e extenso estudo do material coletado, a fim de compreender jogos de forma aprofundada e, a partir disso, ser capaz de descrever o tópico para o usuário ou leitor. Foi feita, então, uma leitura do Estado-da-Arte no que tange Game Design, montando-se um Referencial Teórico.

Ao longo desse estudo, foram encontrados frameworks já existentes que ajudaram a entender o conteúdo e a aprimorar o *Framework* sendo proposto. Para tornar o *Framework* mais didático, ele é construído passo a passo à medida que os dados do Referencial Teórico são investigados. Por causa disso, a seção de Proposta e Construção do *Framework* se mescla com a do Referencial Teórico.

Esse primeiro passo foi a resposta metodológica para a proposta do primeiro Objetivo Específico deste Trabalho: *Entender melhor Jogos Eletrônicos e aprofundar, onde possível, a compreensão sobre os mesmos a fim de embasar a proposição do Framework feita no Objetivo Geral e gerá-lo, tendo um foco na descrição da qualidade de um Jogo.*

O segundo passo foi divulgar o material criado a partir do Referencial Teórico para indivíduos que jogam Jogos Eletrônicos e têm interesse no assunto. Isso foi feito para que o *Framework* pudesse ser validado em termos do seu uso e compreensão. Essa etapa foi feita através de entrevistas presenciais onde o material do *Framework* foi apresentado e discutido a fundo com os entrevistados.

A partir do feedback da primeira entrevista, foi proposto um Manual Complementar que explica de forma ainda mais didática o conteúdo. Esse Manual foi utilizado em conjunção com o material já existente para tornar a compreensão do *Framework* mais fácil para as outras entrevistas. O Manual foi revisado pelo Primeiro Indivíduo, o qual expressou aprovação quanto à didática e ao conteúdo dessa forma de apresentação. Esse segundo passo foi a resposta metodológica para o segundo Objetivo Específico deste Trabalho: *Validar de forma*

*qualitativa se indivíduos que têm um conhecimento no mínimo básico sobre Jogos Eletrônicos são capazes de compreender a proposta do Framework. Verificar, também, se estes se sentem melhor capacitados com a ajuda do Framework.*

Por fim, o terceiro passo da metodologia foi propor uma Visualização para facilitar a memorização e o uso cotidiano do *Framework*. Foi percebido que o Manual Complementar foi capaz de cumprir parcialmente essa função, sendo didático o bastante para ser usado sozinho para apresentar o conteúdo (validado pelo Terceiro Indivíduo na seção de resultados deste trabalho). Foi proposto, então, um Mapa de Conceitos do *Framework SAN* capaz de, em uma visualização, esclarecer a interação entre os conceitos do *Framework*.

Esse passo é a resposta metodológica para o Terceiro Objetivo: “*Propor uma Visualização para o Framework com o intuito de facilitar a compreensão do conteúdo, seu uso cotidiano e a revisões rápidas de conteúdo.*”.

## 2.2. REFERENCIAL TEÓRICO E CONSTRUÇÃO DO FRAMEWORK PROPOSTO

O Referencial Teórico deste trabalho tomou um formato não tradicional. Como uma das propostas do Framework e, consequentemente, deste trabalho, é que ele seja didático, foi feita, como citado na Metodologia, a revisão bibliográfica, para fundamentar a argumentação do trabalho, juntamente da Proposta e Construção do Framework. Isso foi feito para que o leitor possa seguir o desenvolvimento do raciocínio e compreender como os diversos conteúdos estudados são integrados no Framework proposto.

A Revisão Bibliográfica feita seguiu uma lógica de fundamentação voltada para a compreensão do conteúdo de Jogos Eletrônicos, visando capacitar a argumentação crítica sobre um Jogo. Para isso, o leitor precisa saber o que é o objeto de análise (Jogos Eletrônicos) e como ele funciona. Por isso, esta seção foi dividida em duas: *O que é um Jogo e Como um Jogo funciona*.

### 2.2.1. O que é um Jogo?

Para se analisar algo é importante primeiramente saber o que é este algo. Parece óbvio, então, que o primeiro passo para estabelecer o *Framework* proposto seja definir e entender o que é um Jogo. Essa proposta segue nos mesmos moldes que Schell (2015) estabelece em “*The Art of Game Design*”. O interessante é que, no fim das contas, Schell chega à conclusão

de que uma definição rígida do conceito de jogo não é relevante para a compreensão crítica de um Jogo.

Isso porque são extremamente raros os casos onde existe uma dúvida real da pessoa envolvida se o que ela está presenciando é, de fato, um Jogo ou não, e, dessa forma, o método holístico e hermenêutico parece ser mais prático em definir um jogo. Isso também não impede que várias pessoas tenham tentado encontrar uma definição exata e pode ser um exercício didático benéfico passar por algumas dessas definições.

Vamos tratar primeiro de algumas definições do dicionário Online Merriam-Webster para a palavra “game”: 1 – A (1) atividade na qual se engaja por diversão ou entretenimento: brincar/jogar; A (2) o equipamento utilizado para um jogo, em tradução livre

A definição 1 A (1) é muito importante, pois define um aspecto primordial dos jogos: seu objetivo, que é a diversão ou entretenimento. A definição A (2) parece interessante no sentido de que ela equipara o jogo ao próprio instrumento necessário para o jogo. Essa definição, porém, se mostra ineficaz quando tratamos de jogos que podem ser improvisados ou até mesmo quando falamos de versões virtuais de jogos. No fim das contas, essa definição não é de extrema importância para a análise de um Jogo, mas pode ser um lembrete relevante de que jogos dependem de algum suporte.

Em tradução livre: 3 – B (1) uma competição física ou mental conduzida de acordo com regras com os participantes em oposição direta um ao outro; B (2) uma divisão de uma competição maior; B (3) a quantidade de pontos necessários para ganhar; B (4) pontos marcados em um determinado jogo de cartas por um jogador cujas cartas contabilizam o maior número; B (5) a maneira de jogar em uma competição; B (6) o conjunto de regras governando um jogo; B (7) um aspecto ou fase de jogada específica em um jogo ou esporte.)

A definição 3 B (1) (“uma competição física ou mental conduzida de acordo com regras com os participantes em oposição direta um ao outro”) é relativamente semelhante a uma abordada por Schell e comentada pelo mesmo. Essa definição parece tratar de uma visão mais tradicional do que é um jogo, mas ignora alguns jogos onde o aspecto competitivo é posto de lado ou jogos onde há somente um jogador. Um problema dessa definição é a sua rigidez e como ela se torna contraditória com alguns jogos da atualidade. Um atributo importante abordado nesta definição é que jogos funcionam a partir de regras. O tópico de Regras será abordado mais à frente.

A definição 3 B (5) (“a maneira de jogar em uma competição”) parece fazer uma equivalência do jogo com a própria forma em que ele é praticado. Isso carrega certo peso, pois relata que o jogo funciona dentro dos aspectos de suas regras e que, ao modificar essas regras, modificamos ou, até mesmo, destruimos o jogo. Essa noção parece reforçada pela definição 3 B (6) (“o conjunto de regras governando um jogo”), a qual equivale o jogo com as próprias regras do jogo. Definição importante, pois estabelece que jogos têm regras e que uma das características próprias do jogo são suas regras.

O que isso quer dizer? Isso quer dizer que o que mantém a coesão de um jogo, o que define o comportamento e, por consequência, as características de um jogo são suas regras, tanto implícitas quanto explícitas. Por isso, quando alguém se recusa a seguir as regras, o jogo perde o propósito, uma vez que ele está deixando de funcionar como o jogo inicialmente estabelecido. Um exemplo seria se os jogadores de futebol pudessem carregar a bola com as mãos. O jogo passaria a ter muito mais semelhança com o handebol do que com o futebol. O problema com essa definição é que ela fala de algo que compõe um jogo, as regras, e não necessariamente da definição do que é um jogo. Não é qualquer conjunto de regras que estabelece um jogo.

Comentamos, então, o que seriam as definições mais importantes do que é um jogo encontradas em um famoso dicionário. O resultado foi que as definições acabaram por descrever um jogo pela sua finalidade (diversão), pela sua estrutura (regras) e, na definição 3 B (1) (“uma competição física ou mental conduzida de acordo com regras com os participantes em oposição direta um ao outro”) temos uma descrição que tenta explicar de uma forma mais geral, descrevendo o fenômeno em si, ainda que de forma ineficaz.

Schell usa um método interessante para atacar essa questão da definição de um jogo. Ele desconstrói algumas definições e chega a uma lista de atributos necessários para que um objeto de análise seja um Jogo:

- 1 – Jogos são jogados voluntariamente;
- 2 – Jogos possuem objetivos;
- 3 – Jogos possuem conflito;
- 4 – Jogos possuem regras;
- 5 – Jogos podem ser ganhos e perdidos;



- 6 – Jogos são interativos;
- 7 – Jogos possuem desafios;
- 8 – Jogos podem criar seu próprio valor interno;
- 9 – Jogos são envolventes;
- 10 – Jogos são sistemas formais e fechados.

A partir dessa lista Schell (2015) chega à seguinte definição: “A game is a problem-solving activity, approached with a playful attitude” (Em tradução livre: Um Jogo é uma atividade na qual se resolve um problema, encarada com uma atitude lúdica.). Após analisar definições variadas, o autor deste trabalho propõe, aqui, a sua própria: O Jogo é a Brincadeira estruturada(em inglês: A Game is structured Play).

### **2.2.2. Como um Jogo funciona?**

Chegou-se à conclusão de que a definição de um Jogo não é útil para analisá-lo (SCHELL, 2015), pois uma definição teórica não descreve um Jogo quanto à sua qualidade. Também é relevante apontar que em termos práticos raramente existe confusão por parte do Jogador em definir o que é um Jogo ou não (ainda que de forma holística). Dessa forma, será feita uma análise da arquitetura de um Jogo, ou em outras palavras, como um Jogo funciona.

### **2.2.3. Integrando métodos: Sistema Arte Narrativa – SAN**

Sabendo que as definições sobre o que é um jogo não são um passo definitivo no caminho para uma melhor compreensão sobre Jogos, resta a pergunta: Qual é o próximo passo?

Visto que a definição de jogo não é de muita ajuda, é melhor, então, olharmos para os componentes do jogo, ou seja, perguntarmos “Do que um jogo é feito?” Para responder a essa pergunta, uma boa ideia é olhar para a literatura já existente, mas antes, como um exercício, propõe-se pensar sobre os componentes irreduzíveis de um jogo.

É possível pensar, de uma forma bem abrangente, em três áreas evidentes que fazem parte de um jogo. Essas áreas são representadas até mesmo em departamentos relevantes durante a criação de jogos, sendo eles: Sistema, Arte e Narrativa.

Primeiramente, será descrito o Sistema. Todo Jogo tem um Sistema. Isso se dá devido ao fato de todos os Jogos serem interativos. Existe um Sistema que garante que essa interação entre os elementos do jogo e os jogadores gerem respostas (ou Resultados). O componente mais básico desse Sistema são as regras. Para esse *framework* as regras vão ditar tudo o que *pode* acontecer em um Jogo. Dessa forma, as regras irão definir desde os aspectos mais complexos de interação até os elementos visuais de um Jogo. Pode-se dizer que o Jogo é de fato equiparável a suas regras, mas, a título de análise, isso seria muito geral e empobreceria a percepção de como um Jogo funciona.

O Sistema de um Jogo equivale a suas Regras e as Regras de um Jogo definem o seu Escopo (limites de um Jogo. O que pode acontecer no Jogo). Podemos, então, fazer uma simples equivalência onde Sistema = Regras = Escopo. Aqui, como os Resultados são um reflexo das Regras, vamos simplesmente dizer que eles fazem parte do Sistema de um Jogo. Uma maneira de descrever isso seria: O Sistema é o conjunto de todas as Regras de um Jogo, as quais, por sua vez, causam Resultados, devido a suas interações. Simplificando: O Sistema equivale às Regras, as quais inevitavelmente geram Resultados, ou, em uma fórmula: Sistema = Escopo = Regras -> Resultados.

Agora, vamos falar da Arte. Todos os Jogos têm, em algum nível, Arte. Talvez existam exceções para Jogos de cunho estritamente mental, mas é importante lembrar que o foco do *framework* são Jogos Eletrônicos, por isso, essas exceções não vão destruir o conceito de Arte, aqui. De forma muito simples, a Arte é a representação e tradução dos componentes em uma linguagem humana, feitas através do Estímulo Sensorial.

A Arte de um Jogo não fica confinada simplesmente a um caráter audiovisual. Certamente o audiovisual predomina nas produções atuais, mas é preciso abrir espaço para a possibilidade de que outros sentidos venham a ser integrados no leque de representação de um Jogo. Não é difícil imaginar que, em breve, existirão tecnologias que estimulem o nosso senso tátil, por exemplo. É importante lembrar que na área de Jogos Eletrônicos existem departamentos dedicados somente a planejar e executar a parte estética de um Jogo. Por enquanto, podemos igualar a Arte ao Estímulo Sensorial.

Por último, trata-se da Narrativa. Novamente, trata-se aqui de um aspecto que todos os Jogos têm em algum nível, também existindo, em diversos Jogos, pessoas responsáveis somente por essa área durante a criação. A Narrativa de um jogo pode ser muito bem descrita como a sua história, mas é possível aprofundar o conceito um pouco mais. A história de um

Jogo funciona como um trilho que carrega o Jogador e justifica as interações que acontecem dentro do próprio Jogo.

Ela dita os eventos que ocorrem no Jogo dentro de uma estrutura de significado. Isso quer dizer que as ações do Jogador deixam de ser apenas reações a um sistema e passam a fazer parte de um todo, uma ficção. Dessa forma, as ações do Jogador ganham valor, então a Narrativa não é somente uma estrutura com significado, mas é também significativa.

A Narrativa pode ser dividida em subestruturas para melhor entendê-la. Uma dessas subestruturas é a Premissa, que é uma descrição das circunstâncias nas quais o Jogo se passa. A Premissa é o contexto interno do Jogo e simplesmente serve como um pano de fundo. Ela contextualiza o Jogador, sendo eficaz em criar um estado mental propício para a compreensão daquilo que é a experiência do Jogo.

Um ótimo exemplo de como uma Premissa funciona é o texto que aparece no início dos filmes da série Star Wars (Guerra nas Estrelas). Contudo, se os criadores assim desejassem, a exposição feita poderia ser ainda mais abrangente e sintética, explicando apenas que existe um Império Intergalático tirânico e os Rebeldes, que são a última esperança para derrotar esse Império. Essa versão “enxuta” também poderia ser uma descrição da Premissa, mas é importante saber que a qualidade da compreensão vai depender da necessidade e clareza da exposição dessa Premissa e se ela é o bastante para comunicar-se efetivamente. Na versão mais “enxuta”, por exemplo, não há a menção de diversos fatores chave do universo Star Wars, como os Jedis e os Siths.

Outra estrutura é a Macronarrativa, que é a narrativa que se assemelha à história de um livro. Ela conta a saga, a jornada que o Jogador irá desvendar durante um Jogo, contando sobre eventos e personagens de uma forma que pode ser descrita como prosaica. Em palavras um pouco mais técnicas, ela é a maneira de organizar a progressão do Jogo dentro de sua própria ficção, providenciando a motivação existencial para as ações do Jogador em escala menor (Micronarrativa). Um exemplo de Macronarrativa é a divisão da história em capítulos que contam a progressão e condição atual da história. Por exemplo:

“Capítulo 2 – A Taverna do Dragão Manco e a Montanha Amaldiçoada: O Herói (Personagem do Jogador) saiu de sua pacata cidade natal em busca da espada encantada. Ele se encontra com seu mestre na Taverna do Dragão Manco e o herói recebe a primeira tarefa que ele deve cumprir para ser digno de empunhar a espada. Confiante, o herói segue em

direção à Montanha Amaldiçoada, onde ele deverá enfrentar os Mortos-Vivos da Montanha. Porém, antes que ele possa chegar lá, nosso herói avista uma repartição do exército de Gagnis, O Mago Do Mau. Nosso herói percebe que Gagnis está ciente de sua busca e a tarefa se tornou ainda mais perigosa. Nosso herói deve, então, buscar um novo caminho para a Montanha Amaldiçoada.”.

A última das subestruturas é a Micronarrativa, a qual é a descrição dos eventos que ocorrem imediatamente a partir da ação do jogador e suas reações imediatas. Exemplos de Micronarrativa são descrições pontuais dos eventos que ocorrem imediatamente em relação ao Jogador. Por exemplo: O Jogador saca sua espada. O Jogador ataca um Orc. O Orc é ferido. O Orc ataca de volta, mas o Jogador desvia. O Jogador profere um contra-ataque. O Orc é atingido e morre. O Jogador vasculha os restos mortais do Orc a procura de tesouros. O jogador acha e coleta 3 moedas de ouro. Outro bom exemplo seria a narrativa de um jogo de xadrez, “Peão para E-5, Rei para A-2”.

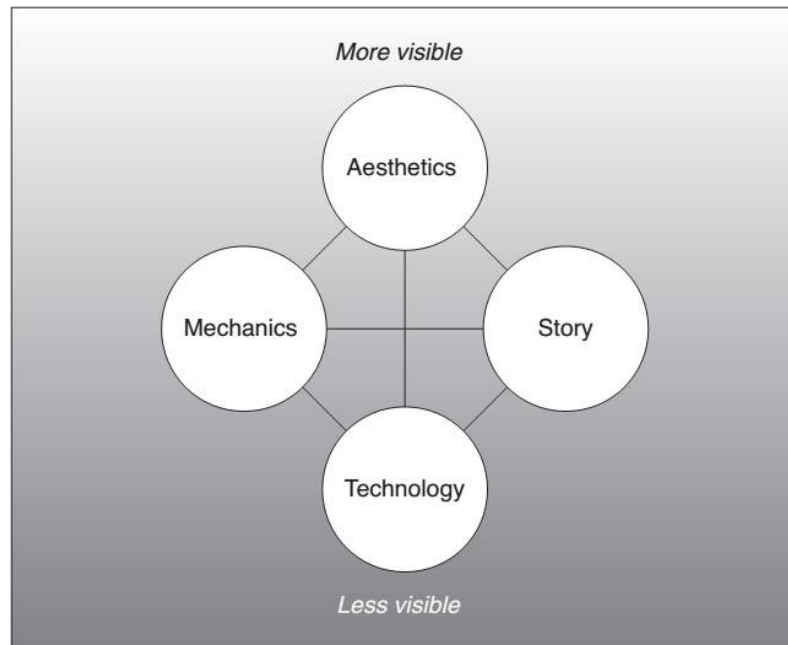
Essas três divisões se encaixam uma na outra como uma “boneca russa”. A Premissa engloba a Macronarrativa, que, por sua vez, engloba a Micronarrativa. Essa estrutura vai se tornando mais específica a cada camada: [Premissa {Macro Narrativa (Micro Narrativa)}]. Contudo, nem todos os jogos vão ser extremamente expressivos em todas as camadas. Alguns jogos vão ser bem simples em algum dos níveis ou, até mesmo, em todos.

Podemos tomar o xadrez como exemplo novamente. Percebe-se que o Jogo possui uma Premissa simples (dois exércitos se enfrentam em um campo de batalha), basicamente não possui uma Macronarrativa (Um dos exércitos ganha no final) e é basicamente descrito pela Micronarrativa (Peão move para a casa A-5). Isso explica de uma forma um pouco mais técnica as bases da composição de um Jogo, seguindo por uma rota que pode ser chamada de senso comum. A partir disso já foi estabelecida uma base do que são os componentes de um jogo. Seria interessante, então, validar essa base. Será que algum framework já existente tangência essa maneira de organizar um Jogo?

#### **2.2.4. Integrando métodos – A Tétrade de Jesse Schell**

Talvez não seja coincidência que, ao seguir um caminho semelhante ao de Jesse Schell na busca de definir o que é um Jogo, chegou-se a uma definição bem semelhante para uma arquitetura de o que é um Jogo. Schell (2015) define a composição de um Jogo a partir de uma Tétrade representada da seguinte maneira:

Figura 1- Tétrade de Schell



Fonte: Schell (2015).

Como analisar esse framework para compreendê-lo? Para facilitar a análise é proposto quebrar a Tétrade em seus componentes e analisar cada um separadamente. Os elementos são: Mecânicas, Estética, História (ou Narrativa) e Tecnologia.

A análise terá início pelas Mecânicas; Schell (2015) as define da seguinte maneira: “Mechanics: These are the procedures and rules of your game. Mechanics describe the goal of your game, how players can and cannot try to achieve it, and what happens when they try.” (Em tradução livre: Mecânicas: são as regras e os procedimentos de um Jogo. Mecânicas descrevem o objetivo do Jogo, como jogadores podem ou não tentar alcançá-lo, e o que acontece quando eles tentam.). É visto, aqui, que a definição inicial de Sistema não é muito distante da definição de Mecânicas de Schell. Elas serão comparadas a seguir.

Anteriormente, Sistema foi definido como as Regras de um Jogo e os resultados provenientes dessas Regras. É possível dizer, sem maiores problemas, que o Sistema do SAN é igual às Mecânicas na Tétrade de Schell. Contudo, apesar da extrema semelhança entre os dois termos, é preciso fazer uma diferenciação. Isso porque o termo Mecânicas é muito usado

em cunho popular e outros frameworks, o que provavelmente causaria, futuramente, a necessidade de revisitar a definição.

A diferença entre os dois não está necessariamente na composição, mas em outro aspecto da definição dada de Sistema. Na definição, foi dito que Sistema = Escopo, ou seja, o Sistema representa tudo o que pode vir a ocorrer em um Jogo e inclui todas as regras e todos os tipos de regras (explorado em Schell) de um Jogo, mas de uma forma abrangente. Quando se fala de Mecânicas em um dialeto mais mundano, geralmente, faz-se referência a algum aspecto específico de Jogo. Um exemplo claro seria falar da Mecânica de Movimentação de um Jogo. O que isso quer dizer então, Mecânica de Movimentação de um Jogo, se Mecânicas são compostas de Regras?

Geralmente quando se fala de Mecânicas trata-se de uma parcela específica das Regras de um Jogo, as quais descrevem um comportamento ou uma característica (geralmente chave) de um Jogo. Então, as Mecânicas realmente são as Regras do Jogo, assim como o Sistema, mas as Mecânicas são uma maneira de agrupar essas Regras, tornando sua leitura mais simples. Dessa forma, quando é preciso descrever a movimentação em um Jogo, não é preciso olhar para uma lista unitária e desconfortavelmente longa para decidir o que é relativo à movimentação e o que não é. É possível simplesmente reorganizar a visualização das Regras de acordo com a sua função em um Jogo de forma a tornar a compreensão do Sistema do Jogo mais fácil.

A definição de Schell (2015, tradução nossa) também passa pela noção de Escopo na seguinte frase: “como jogadores podem ou não tentar alcançá-lo, e o que acontece quando eles tentam”. Nessa frase, Schell basicamente cobre a noção da extensão de um Jogo. Outra forma de dizer isso seria dizer que as Regras descrevem as características de um Jogo, ou seja, as Regras definem como os elementos do Jogo irão interagir um com o outro e garantem uma abrangência específica para as possibilidades e Resultados dentro do Jogo ou, em outras palavras, elas estabelecem os limites do Jogo (que é o Escopo, mais especificamente).

Agora, analisaremos a Estética. Schell (2015) define Estética da seguinte maneira: “Aesthetics: This is how your game looks, sounds, smells, tastes, and feels. Aesthetics are an incredibly important aspect of game design since they have the most direct relationship to a player’s experience.” (Em tradução livre: Estética: É a aparência, som, cheiro, gosto e texturas táteis do seu Jogo. Estética é um aspecto importante de Game Design devido ao fato dela ter a relação mais direta com a experiência do Jogador.). Aqui novamente pode ser feita uma

ligação direta com o SAN. Estética, segundo SAN, é basicamente descrita como o Estímulo Sensorial.

Podemos fazer uma equivalência direta com a Estética da Tétrade de Schell. Nesse caso, Schell adiciona um comentário interessante que fala a respeito da “profundidade” da Estética em relação à experiência do Jogador. Nesse momento Schell está fazendo uma importante menção ao fato de existir uma hierarquia de interação entre esses elementos básicos, mas, por enquanto, este tópico não será abordado.

Agora, analisaremos a História. Schell (2015) descreve História da seguinte forma: “Story: This is the sequence of events that unfolds in your game. It may be linear and prescribed, or it may be branching and emergent.” (Em tradução livre: História: É a sequência de eventos que se desenrolam em seu Jogo. Ela pode ser linear e predefinida, ou ela pode ser ramificada e emergente.).

Novamente, pode ser feita uma comparação direta entre o SAN e a Tétrade de Schell, apesar de ter sido feito um aprofundamento maior na divisão e hierarquia da Narrativa de um Jogo no SAN. Nesse caso é benéfico manter essas divisões para facilitar a compreensão do funcionamento da História de um Jogo. Uma parte importante da definição de Schell é a noção de que a História de um Jogo pode ter uma arquitetura própria em termos de seu andamento (geralmente isso está relacionado com a Macronarrativa).

Por último, será analisada a Tecnologia. Schell (2015) descreve a Tecnologia da seguinte maneira:

Technology: We are not exclusively referring to “high technology” here, but to any materials and interactions that make your game possible such as paper and pencil, plastic chips, or high-powered lasers. The technology you choose for your game enables it to do certain things and prohibits it from doing other things. The technology is essentially the medium in which the aesthetics take place, in which the mechanics will occur, and through which the story will be told.

Em tradução livre: Tecnologia: Não se refere exclusivamente à “Alta Tecnologia”, mas a qualquer material ou interação que possibilite o seu jogo, como papel e lápis, pinos de plástico, ou lasers de alta potência. A tecnologia que você escolhe para o seu jogo possibilita que ele faça algumas coisas e o proíbe de fazer outras. A tecnologia é essencialmente o meio onde a Estética acontece, onde as mecânicas ocorrem, e através da qual a história será contada.

Essa é uma definição importante que não foi abordada no SAN e é uma adição bem-vinda. A Tecnologia, segundo Schell, é basicamente o suporte onde um jogo acontece, não se referindo somente à tecnologia computacional ou eletrônica. A Tecnologia é um fator importante a ser considerado, pois, se ela falhar, todo o Jogo vem abaixo, independente da qualidade que o Jogo poderia ter se executado corretamente. Em outras palavras, a Tecnologia é a interface que torna possível a execução do Jogo em algum nível concreto, podendo ser de rabiscos em um papel até uma cabine de simulação de vôo avançada. É uma boa idéia adicionar esse item ao repertório do *Framework*.

Ao final, foi feita com sucesso uma equivalência direta entre o SAN e a Tétrade de Schell, trazendo alguns conceitos novos para o *Framework*. É possível confirmar, a partir dessa comparação, que o SAN é validado pela literatura existente, o que evidencia que esta é uma boa direção a seguir para entender como um Jogo funciona. A Tétrade de Schell é adotada aqui como a maneira de representar o *Framework*. A Tétrade coloca todos os 4 elementos conectados entre si, em todas as permutações possíveis. Isso porque todos os componentes reforçam (ou pelo menos deveriam) uns aos outros. Essa idéia é bem explicada no livro de Schell (2015), “*The Art of Game Design: A Book of Lenses*”, de 2015.

Uma questão que deve ser levantada é que o livro de Schell é direcionado para Criadores e não para o público que pretende fazer uma análise crítica de um Jogo. De fato, quando é falado do Jogo em sua essência, esse método de compreensão de fluxo descreve bem as interações, mas quando é falado da interação específica do Jogador e de sua experiência, pode ser benéfico rearranjar a conformação da Tétrade para explicar a interação entre Jogador e Jogo.

Para isso será adicionado mais um elemento ao *Framework*, o Jogador. Não há muito mistério para definir quem é o Jogador. Ele é aquele que vai experienciar o Jogo, que vai jogá-lo. Para um framework de análise e crítica, isso é primordial, pois a decisão final, inevitavelmente, fica nas mãos do Jogador. Seja pela popularidade de um Jogo ou pela sua recepção crítica, qualquer avaliação de um Jogo vai ser feita do ponto de vista de um Jogador. Seria, então, o bastante apenas adicionar o Jogador à Tétrade, sabendo que a mesma toma um ponto de vista mais focado na Criação e não na experiência final do jogo?

A resposta é não. A Tétrade funciona muito bem como um elemento introdutório e é importante para estabelecer a base do que compõe um Jogo, mas é importante entender a interação desses elementos mais a fundo.



### 2.2.5. Integrando métodos: MDA

A resposta para a questão do Jogador se encontra em um framework chamado MDA (HUNICKE; LEBLANC; ZUBECK, 2004). O MDA basicamente propõe que a percepção do Jogador é diferente da percepção de alguém envolvido na fase de Criação, como por exemplo, um Designer. Ele propõe inicialmente um *framework* e propõe uma organização e fluxo de leitura de acordo com a posição do observador no fluxo, para compreender como é dada a percepção do indivíduo que fará a análise.

Primeiramente, serão analisados os componentes do MDA. Temos Mecânica (Mechanics = M), Dinâmica (Dynamics = D) e Estética (Aesthetics = A. Estética em inglês é Aesthetics. Em português, o framework provavelmente se chamaria MDE). A definição de cada um pode ser melhor descrita por Mathew Gallant, em seu Blog de Game Design “*The Quixotic Engineer*”. Gallant descreve os componentes M, D e A da seguinte forma:

Mechanics are the formal rules of the game. These rules define how the game is prepared, what actions the players can take, the victory conditions, the rule enforcement mechanisms, etc. Dynamics describe how the rules act in motion, responding to player input and working in concert with other rules. In programming terms, the “run-time” behaviour of the game. Aesthetics describe the player’s experience of the game; their enjoyment, frustration, discovery, fellowship, etc. In simple terms, what makes the game fun? (GALLANT, 2009)

Em tradução livre: Mecânicas são as regras formais do jogo. Essas regras definem como o Jogo é preparado, que ações os jogadores podem tomar, as condições para a vitória, os mecanismos que reforçam as regras, etc. Dinâmica descreve como as regras agem quando em ação, reagindo a inputs do jogador e trabalhando em conjunto com outras regras. Em termos de programação, o comportamento da execução do jogo. Estética descreve a experiência que o jogador tem do jogo: sua diversão, frustração, descoberta, companheirismo, etc. Em termos simplificados, o que torna o jogo divertido?

Antes de prosseguir, as definições serão revisadas de acordo com as já adotadas pelo *Framework*. Primeiramente, Mecânicas, segundo o MDA, se encaixam muito bem com a definição inicial de Sistema do SAN e, incidentemente, com as Mecânicas descritas em Schell. O MDA parece usar uma definição ainda mais específica e dá um bom padrão de comparação com a noção de Escopo apresentada anteriormente.

Basicamente, é entendido que as Mecânicas de um Jogo fazem uma equivalência com as suas Regras. As Regras, por sua vez, definem as características e limites do Jogo, definindo

o que é enquadrado como parte desse Jogo. Logo, as Regras definem o Escopo de um Jogo, os seus limites.

O *Framework* adota a definição de Mecânicas do MDA, com o adendo de que Mecânicas são uma maneira otimizada de organizar as Regras de um Jogo e é por isso que não são chamadas simplesmente de Regras. Outro fator importante a ser elucidado é que a palavra “formal” aqui será considerada, principalmente, na compreensão de forma, além da compreensão mais popular de algo oficial ou, de certa forma, pomposo. Isso é uma ressalva importante, pois ao se tratar de Jogos existe uma maneira de organizar regras explicitada em Schell (2015), chamada *Parlett’s Rule Analysis*, e, nesse caso, poderia haver ambigüidade a que tipo de formalidade a palavra se refere.

Também é interessante lembrar da nomenclatura inicial, Sistema. Isso porque Sistema é uma maneira de tratar o que chamamos de Mecânicas de uma forma mais clara e sem a exaustão do uso informal da palavra. Sistema chama a atenção diretamente para o que se quer elucidar, os elementos arquitetônicos do Jogo em sua essência. De forma mais poética, as engrenagens do Jogo expostas.

Agora, será analisado o componente das Dinâmicas ou Dynamics. Dinâmicas descrevem, de uma forma geral, o comportamento de um Jogo ao ser jogado. Enquanto as Regras descrevem como um jogo pode se comportar, as Dinâmicas descrevem o Resultado da interação dos componentes do Sistema do Jogo. O *Framework* proposto também já tocou brevemente no quesito Resultado, mas simplesmente equacionando-o com uma parte inevitável do Sistema. No Framework MDA, o Resultado ganha uma posição de destaque na análise, sendo um importante intermediário entre o Sistema e a Estética. De uma forma geral, se o Sistema é o Escopo, então as Dinâmicas são o Resultado.

Agora, a análise de Estética ou Aesthetics. Aqui existe uma divergência a ser considerada. Até agora, o *Framework* trabalha com a idéia de Estética como o Estímulo Sensorial de um Jogo. A sua “aparência”, se posto de forma grosseira. No MDA, a Estética fala do resultado final da experiência de Jogo, passando por todas as Mecânicas e as Dinâmicas. Inicialmente, no MDA, a Estética é vista quase como um resultado do processo do M para o D, sendo que o D gera o A. Ou seja, As Mecânicas geram as Dinâmicas, que são o esqueleto que sustenta a Estética. Sendo que a Estética é, para o MDA, a experiência e as reações emocionais do Jogador. Neste caso, existe uma contradição, pois a Estética, segundo

o MDA, seria um resultado da Estética como mero Estímulo Sensorial e aconteceria fora do Jogo, ou mais especificamente, no Jogador. Como resolver esse dilema?

#### **2.2.6. O Efeito Estético e a união de conceitos díspares**

O problema é que Estética é um termo vago. Quando o assunto é Estética, popularmente refere-se à aparência de algo, seus atributos físicos reconhecíveis. O fenômeno da Estética toca mais fundo do que esse conceito popular. A Estética fala de uma via de comunicação onde existe um emissor e um receptor. Existe uma idéia e a captação da mesma.

O estudo da Estética trata tanto do emissor quanto do receptor e dos meios e efeitos dessa comunicação. A Estética é um estudo da percepção e não somente da informação em si. A importância disso é demasiada quando se compreende que a percepção humana do mundo é Estética. Seres humanos recebem sinais constantemente, sinais, esses, que são julgados de forma subconsciente e passam por uma compreensão que não é condizente com o método racional, mas que envolve processos “automáticos” e emocionais. O processo de tomada de decisão e raciocínio humanos processam Estímulos Sensoriais em Símbolos, que são associados não somente a idéias, mas a sensações físicas e emocionais (MLODINOW, 2013).

Um grande problema da Estética enquanto linguagem é que ela funciona através da sugestão, então raramente existem definições ou afirmativas extremamente bem delineadas. O resultado disso é que, no fim das contas, a mensagem pode não ser captada corretamente. Pode haver divergências na leitura de uma proposta, de acordo com quem observa a mensagem. Dessa forma, é preciso entender tanto a proposta de uma mensagem como o efeito dessa mensagem no observador. Aqui está a resposta para o dilema da Estética.

A Estética proposta em Schell, que condiz com o Estímulo Sensorial emitido pelo Jogo, representa somente parte do fenômeno da Estética de uma forma mais abrangente. A Estética do MDA trata do final do processo. Ela trata da percepção do Jogador em relação ao Jogo e a suas reações (cognitivas, físicas e emocionais) perante a informação recebida. Dessa forma, conclui-se que a Estética em Schell e a Estética no MDA são noções complementares para a compreensão de uma idéia maior, que é o fenômeno da Estética em sua completude, ou, se puder emprestar o termo utilizado pelo Professor Wilton Barroso (que ministrou um curso sobre Estética ao qual o autor deste trabalho atendeu), o Efeito Estético (ou pelo menos uma representação sintética de sua ocorrência).

Também é importante ressaltar que a Narrativa, nesse contexto, faz parte da Estética, mesmo sendo um conceito importante o bastante para mantê-lo como um item separado. Existe um novo problema que surge dessa solução: A Estética, mesmo que agora unida em apenas um conceito, ocorre em objetos diferentes, com características diferentes. É preciso ter a capacidade de analisar o fenômeno por completo com certo grau de precisão. Como proceder?

#### **2.2.7. A leitura de fluxo do MDA, suas consequências e a Estética como Valor**

A resposta está no próprio MDA. O MDA trabalha com a idéia de que existe um fluxo de leitura dos componentes que elucida tanto o processo de Criação do Jogo como o processo de Percepção do mesmo. A idéia consiste na noção de que o Designer (ao qual será referido como Criador) opera, basicamente, no âmbito das Mecânicas do Jogo influenciando as Dinâmicas que por fim, vão ter uma influência na Estética. Isso cria um fluxo de compreensão que, basicamente, segue uma lógica M-D-A.

O framework MDA propõe que o Jogador tem um fluxo de percepção diferente do fluxo do Criador do Jogo. A camada mais evidente do Jogo pro Jogador é a Estética (A). A partir daí, o Jogador entende as Dinâmicas do Jogo e passa a entender as possibilidades que o Jogo oferece e, a partir desse ponto, ele consegue extrapolar as Mecânicas do Jogo. Ou seja, o Jogador interage com o Jogo no fluxo A-D-M. Inclusive, para que o Criador consiga prever a experiência que o Jogo vai ter no final, o framework MDA propõe que ele, apesar de criar efetivamente na ordem M-D-A, deve conceituar o Jogo na ordem A-D-M, para que possa construir toda a sua experiência em cima do sentimento estético e emocional final que o Jogador deveria sentir ao jogar o Jogo.

A grosso modo, se o Jogo tem um tema de piratas, por exemplo, o Jogador deve se sentir como um pirata enquanto joga o Jogo e o que garante isso é a Estética e, em parte, as Dinâmicas do Jogo funcionando como um suporte para essa Estética, e não o Sistema do Jogo de fato, apesar dele ser a base para toda a interação. Existe, inclusive, uma correlação aqui com UXD (User Experience Design), mas esse não é o foco deste trabalho.

Isso tem uma repercussão interessante que o framework MDA não aborda com a devida profundidade. O Jogo funciona como um mecanismo Emissor de uma idéia estética e também como um sistema fechado que garante a integridade dessa mensagem. Será proposto para o *Framework* que o Jogo funciona, enquanto um artefato, como uma Pirâmide. As

Mecânicas são a base que providencia uma visão mais geral do Jogo, seu Escopo, o que possibilita as Dinâmicas, como os Resultados das interações, fluindo para um final mais específico, que é a Estética.

Ora, mas o que significa a Estética em relação ao Escopo e Resultado? A Estética é o que providencia Significado para o Resultado e, retroativamente, justifica as Mecânicas. A Estética imbui a experiência de Valor Humano e Emocional. Sem a Estética, um Jogo não faz sentido em longo prazo, pois ele não estabelece nenhum Significado que comunique qualquer emoção. Um Jogo desprovido de Estética (se é que é possível imaginar um Jogo funcional sem qualquer representação Estética) não seria um Jogo capaz de se comunicar com uma linguagem intimamente humana. Mesmo se ele for divertido, será conceitualmente um “alienígena” (absolutamente estranho) para o Jogador.

Podemos imaginar no topo da pirâmide do Jogo (ou Emissor) outra Pirâmide, mas invertida. Essa pirâmide invertida simboliza o processo de apreensão do Jogo pelo Jogador. Ela se conecta em sua ponta com a Pirâmide do Jogo, ambas pela Estética. A diferença é que enquanto o Jogo é um Emissor, ou seja, o mecanismo de difusão de uma Proposta Estética, o Jogador é um Receptor, sua função é decodificar os dados Estéticos e compreendê-los. Feito isso, o Jogador transcende a esfera emocional do Jogo e passa a tratá-lo de forma mais estratégica. O Jogador compreende os Resultados do Jogo. Ele faz um traçado das Ações que lhe são disponíveis e as Reações do Jogo. Feito isso, o Jogador compreende as Dinâmicas do Jogo e, a partir desse conhecimento, ele pode traçar um panorama de todo o corpo de Regras de um Jogo, sejam elas explícitas ou implícitas, ou seja, ele domina as Mecânicas do Jogo.

A especificidade mencionada fala da possibilidade de transposição dos conceitos de um Jogo para outro. Quando se trata das Dinâmicas e Mecânicas de um FPS (First Person Shooter) é mais fácil imaginá-las sendo transpostas para outro cenário, mas, quando falamos de toda a experiência Estética, fica difícil imaginar uma circunstância onde um Jogo consiga replicar as mesmas condições sem se tornar uma cópia.

Um ponto importante é que no *Framework* é feita uma leitura progressiva e pausada do fluxo de percepção e execução de um Jogo, mas a verdade é que, enquanto esse é de fato o ritmo de leitura e execução, essas instâncias não acontecem de forma compartimentalizada. O Jogador faz leituras progressivas no sentido A-D-M, mas que projetam em sua mente uma reflexão constante e ajustes, de acordo com as leituras, da percepção de cada componente. O

que torna a leitura proposta pelo MDA realmente eficiente quando o Jogo pode ser percebido em sua completude através de seu espectro.

Uma boa forma metáfora para esse processo seria a seguinte: Imagine um aquário com formato retangular e com uma mangueira acoplada na extremidade esquerda do tanque. Imagine também que este tanque é dividido em três seções interconectadas e que chamamos essas seções de A, D e M da esquerda para direita. Agora imagine que a mangueira está enchendo o aquário de água. A água representa a experiência e compreensão do Jogador e o aquário é o Jogo em si. A água vai se ajustar de acordo com a forma do aquário, mantendo um nível equivalente entre as três seções, mas, ainda assim, essa água flui da esquerda, ou seja, do compartimento A, para a direita, compartimento M. Podemos chamar esse efeito de Pirâmides opostas de “Efeito Espelho”.

Então, é através do “Efeito Espelho” que se compreende que não existe um conflito entre a Estética em Schell e a Estética no MDA, elas são complementares, pois são partes de um mesmo fenômeno sendo analisadas em momentos e elementos diferentes. Para compreender o fenômeno de um Jogo é preciso entender a sua evolução e funcionamento em cada etapa de análise e, para fazer isso, se faz necessário elucidar quais são essas etapas. É importante ressaltar que as propostas a seguir não são parte oficial da proposta do MDA, mas proposições feitas a partir de elementos que aparecem de forma simplória em seu artigo original (HUNICKE; LEBLANC; ZUBEK, 2004).

Para que o *Framework* proposto possa descrever de forma precisa o funcionamento do Jogo serão propostas adições e modificações ao MDA, que, até o momento, seria o framework adotado como a forma atual do *Framework* proposto, substituindo a Tétrade de Schell (por mais que a Tétrade tenha sido abandonada, ela ainda está relacionada com os elementos do MDA e ainda é uma maneira válida de se entender um Jogo). É importante ressaltar que as proposições feitas anteriormente no SAN ainda são válidas, desde que se leve em conta a nova estrutura e organização do *Framework* Proposto.

#### **2.2.8. MDA ADM – As Fases: Conceituação, Execução e Experiência**

O processo de experiência de um Jogo não é homogêneo. Indivíduos têm diferentes perspectivas e as interações mudam de acordo com o observador do Jogo, sua função em relação ao Jogo e a fase de desenvolvimento em que o Jogo se encontra. Propõe-se separar o

Jogo em 3 fases críticas ao longo de seu desenvolvimento: Conceituação, Execução e Experiência.

Conceituação é a fase onde o Jogo está sendo ideado. O Criador está, idealmente, seguindo um fluxo A-D-M para poder definir exatamente o que ele espera do Jogo e definir um conjunto de regras que satisfaça a experiência sendo buscada. Aqui, o Jogo ainda é somente um Conceito. É importante ressaltar a relevância desse estágio, pois um Jogo pode falhar ainda neste estágio. Um Conceito ruim será levado adiante e, mesmo que executado perfeitamente, não conseguirá se livrar dos problemas de ideação dessa fase de desenvolvimento. Aqui, o agente operante no processo do MDA é o Comunicador (Designer, Escritor, Criador etc). Se um Jogo falha como Conceito, isso quer dizer que a mensagem falhou na altura do Comunicador. A idéia por trás não é boa ou simplesmente não foi desenvolvida de forma satisfatória.

Execução é o momento onde o Jogo já tem a sua estrutura definida e essa idéia começa a ser executada no suporte definido. Na fase de execução, o Jogo funciona principalmente como um Emissor. Ao longo do processo, a fase de teste é imprescindível, o que significa que o Jogo, aqui, não funciona exclusivamente como um Emissor, mas o foco dessa fase é a capacidade do Jogo como Emissor e sua capacidade de transmitir a Experiência proposta na fase de Conceituação. Nesse momento, o Criador deve se guiar pelo *feedback* dos Jogadores Teste, pois, como o Jogo ainda não foi lançado, não existe uma experiência generalizada do Jogo.

A partir da resposta dos Jogadores Teste, o Criador retorna partes insatisfatórias do Jogo de volta ao seu estado de Conceito, as modifica e depois as reimplementa. Se um Jogo falha como um Emissor, isso quer dizer que a Execução do Jogo foi falha (considerando que o Conceito é sólido). Isso pode variar em diversos pontos, como por exemplo, o Suporte (Tecnologia) não ser realmente apropriado para a proposta do Jogo e prejudicar a sua execução. Neste caso, a idéia do Jogo é sólida, mas problemas com a sua forma se tornam críticos. Uma comparação interessante seria uma mensagem entregue por um rádio. A mensagem é o Conceito e o rádio o Emissor. Se o rádio sofre algum defeito, por mais que ele receba a mensagem corretamente, a sua emissão será embaralhada ou terá muito ruído.

A Experiência é o último estágio do desenvolvimento do Jogo. Neste ponto, o Jogo foi lançado. Aqui o que conta é a Experiência que o Jogador terá com o Jogo e se a percepção do Jogador condiz com o Conceito. O Jogo deixa de ser o foco e passamos a falar do Receptor

como um fator decisivo. O Receptor é o Jogador. O Jogo ainda pode falhar nesta fase, ele pode falhar em encontrar o seu público, ele pode ser muito específico ou incompreendido, entre outras possíveis falhas relacionadas especificamente ao Jogador/Receptor. Neste caso, a falha é do Receptor, mas o Jogo ainda fracassa se o Receptor não receber a mensagem. Usando novamente a metáfora do rádio, se o meu ouvinte tem a audição ruim ou não fala o idioma da mensagem, ela continua não tendo sido entregue, de qualquer forma. Por isso, tanto na construção, quanto na análise, é preciso considerar para quem o Jogo está sendo feito, ou seja, o seu Público Alvo.

Foram definidos como os Agentes do MDA: o Criador, o Jogo e o Jogador. Também foram definidos os Pontos de Ruptura de um Jogo (as formas como um Jogo falha e onde essas falhas ocorrem) sendo eles, novamente: Conceito (ou Mensagem), Jogo falha na Fase de Conceituação devido a uma ideação pobre por parte do Criador; Emissor, Jogo falha na Fase de Execução devido a uma má execução ou tradução das idéias propostas na fase de Conceituação; Receptor, Jogo falha ao ser incompreendido pelo Jogador. É interessante apontar que aqui existe uma importante reflexão sobre o processo de análise e crítica de um Jogo. Como um Observador, é preciso estar aberto à noção de que erros percebidos no Jogo podem, na verdade, estar no próprio Observador.

Novamente, é importante ressaltar que o artigo do MDA não trata com essa profundidade a divisão de etapas de um Jogo ou os Agentes envolvidos no processo, então essas definições são próprias do *Framework* proposto e são elaborações feitas a partir de dados presentes no texto original do MDA (HUNICKE; LEBLANC; ZUBEK, 2004).

Aqui já foi avançado consideravelmente o processo de compreensão de um Jogo, mas ainda existe um fator crucial a ser tratado pelo *Framework*. Esse fator é: O que é um Bom Jogo? Ou melhor, como se dá o processo de percepção de um Bom Jogo? Pela lógica inversa também é possível propor a pergunta: Como se dá o processo de percepção de um Jogo Ruim?

Ao passar pelo fluxo do MDA, pode-se perceber um fator importante. Existe uma desconexão entre a Proposta de um Jogo (seu Conceito e seu Potencial como um Artefato) e o que é percebido pelo Receptor (Jogador). Esse fator é crítico para compreender que o sucesso de um Jogo não depende do Jogo em si, mas da percepção dos Jogadores sobre o mesmo. Então, é preciso explorar o que afeta essa percepção.



### 2.2.9. Introduzindo os Conceitos de Expectativa e Contexto - A diferença entre a proposta, resultado e percepção

O que afeta a Percepção de um Jogador sobre um Jogo? Primeiramente, as próprias expectativas do Jogador. Como funciona esse processo? O processo de compreensão humana não é desprovido de pré-julgamentos ou preconceitos (MLODINOW, 2013). Sempre que um Jogador joga um Jogo, ele está trazendo grande parte da sua compreensão de como o mundo real funciona e experiências passadas, inclusive com outras mídias e ficções. Quando um Jogo propõe uma Premissa (ou Tema), essa Premissa não é percebida como uma folha em branco. Ao tratar de um Jogo sobre piratas, todas as noções que são relacionadas à ficção, à poética e ao *mythos* permeando a noção de pirataria vão ser aplicadas pelo Jogador no Jogo. Isso quer dizer que, ao longo do *Framework* sendo proposto, principalmente no esquema das Pirâmides, os conteúdos pertinentes ao Jogador não vêm vazios “de fábrica”. O Jogo não acontece em um vácuo, ele está inserido em um Contexto. Existe um contraste entre a Proposta do Jogo e a Expectativa do Jogador. É aí que ocorre a percepção da qualidade de um Jogo. Vale a pena explorar essas idéias mais a fundo.

Primeiro, será analisada a Expectativa. A Expectativa é um dos maiores fatores na decisão de um Jogador sobre a qualidade do Jogo. Sabemos que a Expectativa é altamente dependente das experiências pessoais do Jogador, logo, é difícil criar uma maneira precisa de medi-la. O que pode ser feito é compreender que a Expectativa é parte inevitável do processo de compreensão de um Jogo, logo, ela deve ser levada em conta no *Framework* proposto.

Aqui será feito um retorno às Pirâmides mencionadas anteriormente e elas serão devidamente atualizadas. Existem as Pirâmides do Jogo, Jogador e Criador. Elas são pareadas, em oposição, pelo “Efeito Espelho”, ao longo de três Fases de Desenvolvimento. Nessas três Fases, as Pirâmides tomam um aspecto de Potencial, no caso do Jogo, e de Percepção, no caso do Jogador e do Criador. Isso ocorre, pois, mesmo antes de ser Jogado, o Jogo tem um Potencial contido dentro dele, que diz respeito aos três elementos do MDA, ou seja, ao longo de toda sua criação, o Jogo está sendo criado com um Potencial Dinâmico, e um Potencial Estético. Não é tratado de um Potencial Mecânico, pois as Dinâmicas são Resultado das Mecânicas, dessa forma, o Potencial Mecânico é o mesmo que o Dinâmico.

Dessa forma, a Pirâmide do Jogo, ao longo das Fases de Conceituação e Execução, será uma Pirâmide Potencial. Também se pode dizer que a Pirâmide do Jogo é uma Proposta sem alterar o significado proposto. O Jogo, por ser um Artefato, traz em si, cristalizada de

forma material, uma Proposta que, idealmente, descreve com perfeição a idéia do Jogo criada pelo Criador. O que são, na prática, os Potenciais Estético e Dinâmico? O Potencial Estético é o potencial emocional e sensorial que está contido no Jogo. Ele é basicamente o potencial gerado pela Arte (Estímulo Sensorial, A no SAN) e a Narrativa (N no SAN).

O Potencial Dinâmico é o potencial gerado pelas Regras (Sistema, ou, se organizadas de acordo com suas funções, Mecânicas de um Jogo), as quais guardam dentro de si o potencial para todas as possíveis interações internas (Dinâmicas) do Jogo e todas as possíveis interações do Jogador (Dinâmicas) com o Jogo.

Em oposição à Pirâmide do Jogo (Potencial) temos as Pirâmides do Criador e Jogador, de acordo com a Fase. Nelas, sempre é tratada a Percepção do Jogo em relação ao seu potencial bruto. No caso da Pirâmide do Criador, trata-se de uma Percepção de como o Jogo deveria ser em relação à sua idéia original. Na Pirâmide do Jogador, trata-se de uma Percepção de como o Jogador imaginou que a experiência de Jogar o Jogo seria em relação ao que a experiência foi de fato.

Ao longo da fase de Experiência, o Potencial do Jogo passa a ser o Jogo Efetivado ou, em outras palavras, a Experiência do Jogador de fato (daí o nome da Fase) e, ao longo dessa Experiência, o Jogador forma uma Opinião sobre o Jogo. Essa proposta ficará mais clara no decorrer da explicação das Fases de Criação.

Na primeira Fase, a Conceituação, existe a Expectativa do Criador, que toma a forma de um Modelo Mental (Pirâmide do Criador) de como o Jogo deveria funcionar idealmente. Então, na Pirâmide do Criador, temos uma Estética Ideal, Dinâmicas Ideais e Mecânicas Ideais geradas a partir da Expectativa do Criador. Em oposição, existe a Pirâmide do Jogo, que contém as Mecânicas Conceituais, Dinâmicas Conceituais e Estética Conceitual.

O que ocorre na Fase de Conceituação é que o Criador, de acordo com o fluxo proposto pelo MDA, idealiza o Jogo a partir da experiência Estética Final esperada do Jogo, a Estética Ideal. O Criador parte de diversos conceitos estéticos para imaginar como funciona a interação dos componentes do seu universo imaginário, tentando aferir as Dinâmicas Ideais (o que vai ocorrer no Jogo) para o seu Jogo. A partir dessas Dinâmicas Ideais, o Criador desenvolve um conjunto de Regras (Mecânicas) que ele espera que irão descrever essas Dinâmicas, chamadas Mecânicas Ideais.

Vê-se como, mesmo no processo criativo, existe uma forte presença do fenômeno da Expectativa. O Modelo Mental gerado pelo Criador começa a se enrijecer à medida que elementos do Jogo passam a ser definidos, em outras palavras, na Fase de Conceituação o Criador passa a sua Idéia de um Jogo “para o papel”, transformando-a em um Conceito. Dessa forma, a Pirâmide do Criador, que pode ser chamada de Ideal, entra em oposição com a Pirâmide do Jogo. Na Pirâmide do Jogo, as Mecânicas são Conceitos de Regras que darão forma ao Jogo, gerando um Potencial para Dinâmicas (Potencial Dinâmico), as quais serão chamadas de Dinâmicas Conceituais e as quais, por sua vez, geram a base para a Proposta de Estética (ou Potencial Estético), capaz de descrever a experiência inicialmente imaginada pelo Criador na Estética Ideal. Essa Proposta Estética é a Estética Conceitual.

Na segunda Fase de Desenvolvimento, a Execução, a Expectativa funciona da mesma forma que na próxima etapa, a Experiência, pois fica principalmente a critério de Jogadores. Porém, nessa fase, o que importa é a capacidade que a equipe de produção (Criador) tem de modificar o Jogo retroativamente. A Fase de Execução é a fase preparatória do Jogo para o mercado. É nesse momento que o Criador pode aferir as Expectativas dos Jogadores e alinhar corretamente o Jogo, de forma que a idéia inicial seja traduzida em uma Experiência condizente.

A compreensão sobre a terceira Fase de Desenvolvimento, a Experiência do Jogador, será aprofundada neste momento. Essa Fase descreve um processo complexo, por isso, é benéfico dividi-la em três partes, as quais vamos chamar de Fases de Interação, para melhor compreender os fenômenos da Expectativa e Contexto. As Fases de Interação são: Atração, Ambientação e Comparação.

A Primeira Fase de Interação é a Atração. Neste momento, o Jogador ainda não teve uma interação direta com o Jogo. Por enquanto será considerado que essa interação acontece de forma “limpa”, ou seja, que o Jogador não tem uma opinião sobre o Jogo, apenas um interesse inerte. Nessa instância, temos a Pirâmide do Jogo basicamente como Potencial Estético, Potencial Dinâmico e as Mecânicas (o qual é equivalente ao Potencial Dinâmico, uma vez que as Dinâmicas são resultados das Mecânicas, logo, o potencial das Mecânicas é o mesmo do das Dinâmicas) como potencial de interação. A Pirâmide do Jogador, nesse instante, estaria vazia, mas, mais à frente, quando tratarmos de Contexto, veremos que esse não é o caso.

A segunda fase é a Ambientação. Nesse momento, o Jogador está tendo sua interação inicial com o Jogo e é aqui que ele começa a formar sua opinião sobre o Jogo, baseada na interação. O Jogador, que segue o fluxo A-D-M, começa a construir, a partir da Proposta Estética (Estímulo Sensorial e Narrativa) e a sua Percepção Estética (Estética Final ou Estética MDA), um modelo mental de como o Jogo deveria se comportar, ou seja, uma compreensão das Dinâmicas e Mecânicas do Jogo. Nesse momento, o Jogador terá mais intimidade com a Estética e algumas Dinâmicas do Jogo, sem compreender por completo as Mecânicas (lembrando que o foco desse *Framework* são Jogos Eletrônicos). A Pirâmide do Jogador seria descrita pela Percepção Estética, passando para o Modelo de Dinâmicas e, finalmente, para o Modelo de Mecânicas.

A terceira e última fase é a Comparação. A Comparação é o final do processo da Experiência. Na metáfora dos tanques usada anteriormente, se trata da situação onde não há mais água para fluir. O Jogador põe a sua Expectativa em contraste com o que o Jogo de fato oferece e formula uma opinião final sobre o mesmo. Esse processo pode ser consciente ou não. Aqui, o Jogador choca a sua Pirâmide contra a Pirâmide do Jogo e é nesse instante que é respondida a questão de como um Jogo é considerado Bom ou Ruim. Esse é o mecanismo, mas esse fenômeno será tratado com mais profundidade à frente. Essa é uma análise onde a Expectativa ocorre de uma forma neutra, mas é sabido que isso não é possível. Qualquer interação humana é imbuída de um conceito formado anteriormente à compreensão completa do fenômeno.

O que isso quer dizer para a Expectativa? Quer dizer que ela é afetada pelo Contexto no qual todo o fenômeno do Jogo ocorre. Isso quer dizer que a estrutura permanece amplamente inalterada, mas é preciso entender que todo o processo do Jogo ocorre em um Contexto, logo, o Contexto permeia toda a estrutura do *Framework*. Como funciona o Contexto dentro do *Framework*? O Contexto influencia a Expectativa e a modula. O Contexto é: todas as notícias, reviews, boca a boca ou qualquer informação recebida ou percebida pelo Jogador sobre o Jogo, mesmo que antes dele interagir diretamente com o Jogo. Isso significa que na primeira Fase de Interação, Atração, o Jogador já tem Expectativas sobre o Jogo e, com isso, antes mesmo de jogá-lo, o Jogador já tem um Modelo Mental sendo formado e encaminhado. Na segunda Fase de Interação, Ambientação, o que realmente ocorre é uma comparação entre o Modelo Mental pré-contato com o Jogo e a experiência, de fato, do Jogo e podem haver correção com relação à Expectativa.

É importante lembrar que, uma vez direcionada, a Expectativa do Jogador pode ser difícil de modificar. Isso pode criar um efeito de estranhamento para com o Jogo ou antipatia que, possivelmente, não existiria em um ambiente neutro. Isso ocorre pelo choque entre a idéia inicial formada pelo Jogador do que seria a Proposta de um Jogo e uma Experiência que difere em algum nível dessa proposta, podendo variar de um leve desconforto inicial até um abandono completo do Jogo. Jogos que sofrem de variações intensas de acordo com a interação do Contexto em relação à Expectativa são Jogos que geralmente estão ligados ao fenômeno conhecido como “Hype”.

Hype poderia ser grosseiramente traduzida como uma superexposição midiática. Do ponto de vista da produção do Jogo, a Hype pode ser uma ferramenta interessante, pois ela mantém o interesse sobre o Jogo vivo em suas fases de desenvolvimento, garantindo que ele terá procura ao ser lançado. Isso pode, porém, ser uma faca de dois gumes, pois geralmente Jogos com muita Hype (ou Hypados, em vernáculo popular) acabam por inflar extremamente a Expectativa sobre eles o que, no fim das contas, pode destruir a Experiência do Jogador por comparação. Esse fenômeno pode ser visualmente descrito pelo aumento da Pirâmide do Jogador nas Fases de Interação e, ao espelhá-las sobre a Pirâmide do Jogo, existe um Deslize (efeito que será descrito mais à frente) considerável. O efeito disso é que o Jogador se sente enganado e normalmente acaba por dar um rótulo de mentiroso ou não confiável ao Designer, Desenvolvedor e até à Produtora desse Jogo.

Na última Fase de Interação, a Comparação, o Contexto toma um segundo plano e a opinião própria do Jogador toma o primeiro plano. É importante lembrar que a opinião do Jogador é formada a partir do Contexto e de sua Expectativa, então, mesmo que o Contexto não seja mais altamente influente nessa Fase, ele tem um forte empuxo nas Fases onde o Jogador ainda não tem uma Experiência completa o bastante pra se sustentar em seu próprio mérito.

Uma consequência destes mecanismos é que o Crítico de um Jogo deve sempre observar as suas preferências e as suas fontes para que possa ser o mais transparente possível, garantindo que a sua análise possa ser lida com objetividade e as devidas correções possam ser feitas pelos leitores. Por exemplo, se o crítico não gosta de forma alguma de Jogos FPS (First Person Shooter), isso deve ser indicado, especialmente se o Jogo sendo analisado é um FPS.

### 2.2.10. Integrando métodos – Modelos mentais de Don Norman

Anteriormente, foi citado o conceito de Modelos Mentais. O embasamento desse conceito vem do livro “Emotional Design” de Don Norman (2004). Em uma parte do livro, ele trata de “Conceptual Models”. O que foi usado na seção sobre o MDA é uma expansão dessa idéia para o contexto específico de Jogos Eletrônicos. Temos o Modelo Conceitual do Designer representado pela Pirâmide do Criador e, em parte, pela Pirâmide do Jogo ao longo das outras Fases, pois essa Pirâmide do Jogo fala do Potencial do Jogo e da representação cristalizada da intenção do Criador do Jogo e seu Conceito. Do outro lado, temos o Modelo Conceitual do Jogador, representado no *Framework* pela Pirâmide do Jogador ao longo das Fases de Desenvolvimento e Interação. A Imagem do Sistema (tradução livre do termo) trata, principalmente, do Contexto, mas também da Pirâmide do Jogo, pois o próprio Jogo, como um artefato, é usado para entendê-lo (o Jogo).

Podemos fazer uma síntese que facilita o posicionamento dos conceitos apresentados anteriormente, comparando os três elementos dos Modelos Conceituais (Conceptual Models) com as três Fases de Criação e seus produtos, como propostos pelo *Framework* na análise do MDA. No original de Norman (2004), temos Modelo Conceitual do Designer, Imagem de Sistema e Modelo Mental do Usuário e na nossa proposta temos Conceituação, Execução e Experiência. Se focarmos no resultado dessas etapas, podemos renomeá-las respectivamente como: Conceito, Artefato (ou Potencial) e Percepção, e assim temos uma maior facilidade em ligá-las aos Modelos Conceituais de Norman (2004), onde Modelo Conceitual do Designer é o Conceito, o Artefato seria a Imagem do Sistema (contudo, Norman explica que qualquer informação externa auxiliar também faz parte da Imagem, logo, o Contexto também entra aqui) e a Percepção equivaleria ao Modelo Mental do Usuário.

É também interessante adicionar que, apesar de não estar representado diretamente no *Framework*, o modelo de análise de Design Emocional de Don Norman não entra em contradição com o *Framework* sendo proposto, possivelmente sendo complementar.

### 2.2.11. Retomando o “Efeito Espelho” - Explicando “Deslize”

Começamos anteriormente a explicar como é dada a percepção de um Jogo Bom ou um Jogo Ruim e foi visto que ela está intimamente ligada à Expectativa do Jogador e ao chamado de “Efeito Espelho”. Esse fenômeno será explicado mais profundamente a seguir.

Ao longo de todas as Fases de Criação e Interação, o Jogador cria Expectativas sobre o funcionamento do Jogo, influenciadas pelo Contexto em que tanto o Jogo quanto o Jogador se encontram. Essas Expectativas podem ser traduzidas como um Modelo Mental inicial do Jogo, não muito distante do que Norman propõe em seu livro “Emotional Design”. A diferença que deve ser tratada é que Norman fala de um modo mais geral sobre itens que usamos no dia-a-dia e porque gostamos deles, enquanto o *Framework* proposto deve ser capaz de tratar do fenômeno dos Jogos Eletrônicos com precisão.

A principal diferença é que o Jogador, enquanto Usuário, não irá somente se contentar em criar um modelo sobre o funcionamento do Jogo. Ele imaginará a Experiência de jogar o Jogo em detalhes. Esses detalhes podem ser descritos como os componentes do Jogo em si, segundo o MDA e os frameworks detalhados anteriormente (SAN e Schell). Esse Modelo Mental vai moldar a Pirâmide do Jogador antes da interação aprofundada com o Jogo, caracterizada pela última Fase de Interação, a Comparação.

Focando nas Fases de Interação, sabemos que o Jogador irá chegar à Fase da Aproximação com um Modelo Mental embrionário e, de acordo com a progressão para as Fases de Ambientação e Comparação, as suas Expectativas podem sofrer correções, significando que seu Modelo Mental pode se tornar mais rígido ou mais leniente. As Expectativas do Jogador podem ser infladas ou desinfladas e isso ocorre porque, ao interagir com o Jogo, o Jogador está constantemente comparando o Potencial do Jogo com o seu Modelo Mental e fazendo ajustes para melhor representar o Jogo.

É importante ressaltar que, na maioria dos casos, quando o Jogador tem que desinflar suas Expectativas isso significa que ele está desapontado com o Jogo, um mau sinal para o Criador. Esse quadro pode ser revertido ao longo do resto do Jogo e é por isso que a Fase de Interação final é tão importante. É na Fase da Comparação que o Jogador vai fazer um julgamento definitivo do Jogo. Isso é representado pela superposição da Pirâmide do Jogador contra a Pirâmide do Jogo nessa fase. Esse momento é relevante porque não falamos mais aqui de Potenciais, pois o Jogador absorveu todo o Potencial que o Jogo tinha a oferecer (pelo

menos em uma iteração completa do Jogo) e, neste instante, falamos da Pirâmide do Jogo como Mecânicas, Dinâmicas e Proposta Estética em sua completude e do Modelo Mental solidificado em uma opinião sobre a Experiência do Jogo. Ao espelhar uma Pirâmide sobre a outra (daí o nome “Efeito Espelho”), a imagem da Pirâmide do Jogador pode coincidir perfeitamente com a do Jogo, pode transpassá-la ou pode ser contida pela Pirâmide do Jogo. Isso é o que vamos chamar de Deslize.

É o Deslize que vai gerar no Jogador a sensação da qualidade de um Jogo. Vamos olhar primeiro para o caso onde a Pirâmide do Jogador transpassa a do Jogo. Nesse caso, a Expectativa do Jogador supera os limites da experiência do Jogo. Isso quer dizer que este Jogo foi um desapontamento, logo, um Jogo Ruim. Nesse caso, chamaremos o Deslize de Deslize Negativo.

No caso da Pirâmide do Jogador ser contida pela Pirâmide do Jogo, a Expectativa do Jogador não foi somente cumprida, o Jogo foi além das Expectativas e fez mais do que o que foi “prometido”. Nesse caso, temos a percepção de um Jogo Bom.

É importante apontar que esse é um sistema simplificado e é preciso considerar a forma inicial do Jogo e sua proposta. Imagine um Jogo que tem pouquíssimo a oferecer e que a Expectativa sobre ele seja a de que ele será um Jogo Ruim. A Expectativa inicial pode ser surpreendida, mas isso não significa que este Jogo seja Bom como um absoluto. Se esperava-se que ele fosse um Jogo Ruim e ele acabou superando a Expectativa, ele pode vir a ser um “Bom Jogo Ruim”, ou seja, possivelmente mediano, considerando a Expectativa inicial.

Essa lógica prevaleceria em casos extremos, mas geralmente Jogos Eletrônicos estão dentro de um certo patamar onde a simplificação feita pela nossa leitura do Deslize deve funcionar. Existem casos de Jogos considerados Péssimos, mas, geralmente, mesmo leigos conseguem facilmente identificar as falhas desses Jogos. O mesmo vale para Jogos Excelentes, mas é importante compreender que, mesmo nessas categorias, a Expectativa faz uma grande diferença. Aqui terminamos de responder como se dá o processo de classificação de um Jogo ou como um Jogo é considerado Bom ou Ruim.



### 2.2.12. Mas, e a Diversão? E a Imersão, normalmente associada a Jogos Bons?

Propositalmente, deixamos uma parte importante da descrição do MDA de fora da explicação. Uma parte crucial inclusive dos Jogos que, até agora, os nossos frameworks não tocaram. A Diversão. Esse elemento é tão importante que, anteriormente, a Diversão foi dita ser o objetivo final de um Jogo, o seu propósito de existência. Essa é uma excelente definição, inclusive.

Sabe-se que um Jogo, se funcionando corretamente, entretém o Jogador. Então, por mais que uma definição precisa de Diversão seja algo complexo, pode-se, novamente, usar um processo holístico e pragmático para capacitar uma análise. Podemos pensar na Diversão, então, como um produto final do Jogo, o resultado inevitável da interação bem-sucedida dos elementos de um Jogo. Dessa forma, podemos trabalhar com o Framework em seu estado atual e também nos mais simples, os quais possibilitaram o raciocínio até o momento. Neste caso, um único framework faz uma alusão direta à Diversão em seu conteúdo, o MDA.

No MDA, a Estética (que passamos a chamar de Estética Final ou Percepção Estética do Jogador) é igualada à Diversão. A explicação, nesse caso, é de que a Diversão ocorre necessariamente na Experiência do Jogador devido à interação com o Jogo. Uma maneira bem simples de desenhar a questão seria dizer que a Diversão acontece na “cabeça” do Jogador. Neste caso, o próprio MDA já está tomando uma posição pragmática de Diversão ao invés de debater exaustivamente a definição do termo. Sabemos que a Diversão ocorre na “cabeça” do Jogador, então a Diversão está intimamente ligada ao A do MDA em sua essência. Mais do que isso, sabemos que a Diversão é uma consequência direta da Experiência do Jogador com o Jogo (A), logo, inevitavelmente, o “A” leva à Diversão.

Pode-se simplificar essa interação simplesmente dizendo que  $A = Div$  (Diversão) em termos de que a qualidade da Experiência em A define a quantidade ou qualidade do Div. A partir, disso o MDA (HUNICKE; LEBLANC; ZUBEK, 2004) propõe uma maior especificidade em uma terminologia que foge do termo vago que é Diversão, fragmentando o termo em oito processos estéticos menores: Sensação, Fantasia, Narrativa, Desafio, Sociedade, Descoberta, Expressão e Submissão (todos os termos em tradução livre).

A idéia dessa separação é obter mais precisão na análise da Diversão. Vemos aqui onde o MDA trata da Narrativa, citada anteriormente, mas é importante lembrar que nesse

caso falamos da Percepção ou Experiência do Jogador, então seria interessante reforçar que essas oito categorias falam da Percepção desses fenômenos e não do Potencial pré-existente e executado pelo Jogo em resposta à interação do Jogador (como discutido no “Efeito Espelho”). Nesse caso, seria mais interessante falar da Percepção da Narrativa. Seria o bastante, então, dividir Diversão nessas 8 categorias?

É importante olhar além do MDA para encontrar essas respostas. O MDA pode ser um framework muito eficiente no que tange um panorama geral do funcionamento de um Jogo, mas é preciso ser cuidadoso para não depender demais de somente uma fonte. Existem algumas questões que o MDA parece não abranger e que são importantes para a compreensão de um Jogo, particularmente o conceito de Imersão.

Imersão é um conceito muito popular no ambiente de Jogos Eletrônicos, mas relativamente vago. Na sua forma popular, Imersão trata da sensação do Jogador de fazer parte ou de estar “dentro” do Jogo. Certamente poderíamos dizer que isso faz parte do A do MDA em sua essência, mas isso não torna a Imersão clara no *Framework*.

Outro conceito relevante que não é citado no MDA é o conceito de Flow, criado por Csikszentmihalyi. Esse conceito é relativamente popular e o MDA não tem uma resposta para o Flow. O que não quer dizer que sejam conceitos opostos. Novamente, é simplesmente uma questão de adequar ambos, mas antes façamos uma introdução legítima do conceito de Flow.

### 2.2.13. Introduzindo o conceito de Flow

Qual é a definição de Flow? Uma definição encontrada no texto “*Crafting Fun User Experiences*” (SCHAFFER, 2013) é bem simples:

Flow é a experiência de fazer algo simplesmente porque você gosta de fazer. É o sentimento de estar “in the zone” (estar em tal estado de concentração e foco que não se percebe nada ao seu redor além da atividade na qual se está concentrado) enquanto se diverte superando desafios. Em um estado de Flow, o tempo parece voar enquanto sua atenção se foca, sem esforço, na atividade em questão. Sua atenção é tão absorvida pela atividade que não sobra nem um pouco dela para se perceber o tempo passando e ficar entediado, ou para se preocupar com o futuro, ou para se preocupar com o que outros podem pensar de nós. (SCHAFFER, 2013, tradução nossa)

Ainda em Schaffer (2013, tradução nossa) o texto descreve a experiência de Flow como:

- Concentração focada e intensa no momento presente;
- Junção de ação e da ciência de seu arredor;
- Perda da percepção reflexiva de si mesmo (perda da noção de si mesmo como um ator social);
- Sentimento de que se pode lidar com a situação porque se sabe como responder a qualquer coisa que venha a acontecer em seguida;
- Distorção da experiência temporal (normalmente, uma sensação de que o tempo passou mais rapidamente do que o normal);
- Experiência da atividade como sendo intrinsecamente recompensadora, tanto que, com frequência, o objetivo final é simplesmente uma desculpa para o processo.

Agora veremos o que é, possivelmente, a parte mais importante do conceito de Flow, seus requerimentos. As condições para o estado de Flow (SCHAFER, 2013) são:

- Alto nível de desafios;
- Alto nível de habilidades;
- Saber o que se deve fazer;
- Saber como se deve fazer;
- Saber o quão bem se está indo;
- Saber para onde ir (onde navegação estiver envolvida);
- Estar livre de distrações.

Esses conceitos foram levemente atualizados, mas mentem o espírito da proposta original:

1. Uma atividade desafiadora que requer habilidades;
2. A junção de ação e da ciência de seu arredor;

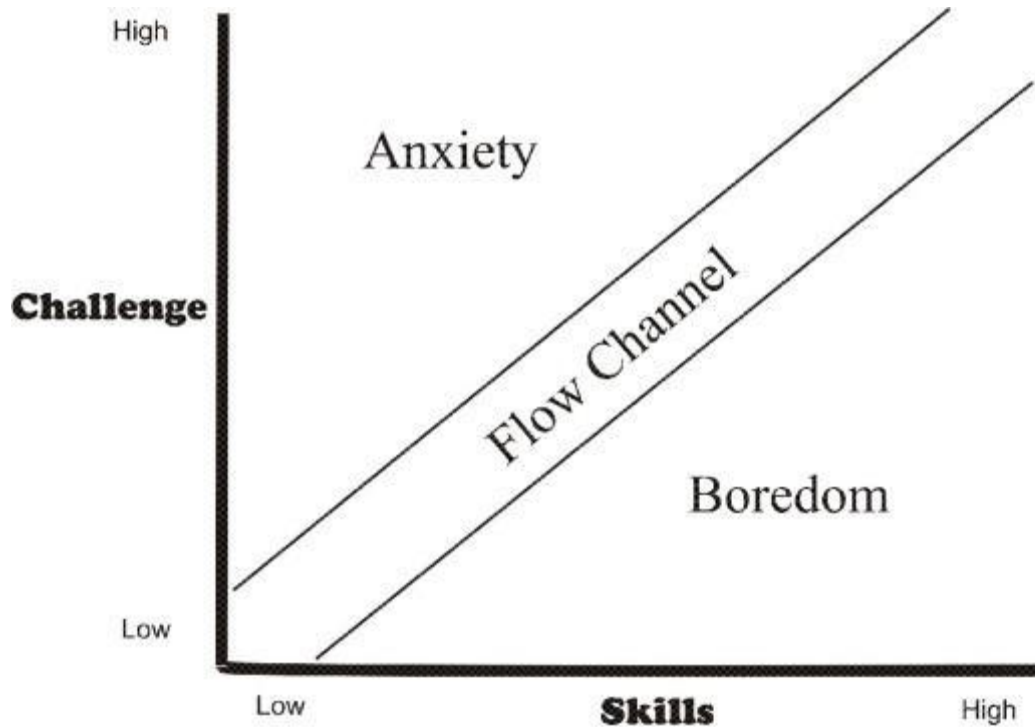
3. Objetivos claros;
4. *Feedback* direto;
5. Concentração na atividade em questão;
6. A sensação de controle;
7. A perda da percepção de si mesmo;
8. A transformação do tempo.

Nem todos esses componentes são necessários para que o Flow seja experienciado (CHEN, 2007 apud CSIKSZENTMHALIY, 1990, tradução nossa).

Porque tudo isso é importante? O conceito de Flow está ligado intimamente à Motivação Intrínseca do Usuário de um Sistema (no nosso caso, o Jogador). Sabe-se também que o conceito de Diversão (por mais que possa ser vago) está intimamente ligado com a Motivação Intrínseca e, como autores parecem considerar (MURPHY, 2011), com o próprio Flow.

No fim das contas, o que se pode extrair é o seguinte: Não se sabe ao certo o que é Diversão, pois, assim como para Jogo, existem várias definições, mas sabe-se como chegar lá. Sabe-se definir ou, pelo menos, medir as condições daquilo que não é Diversão, como Tédio ou Frustração, do que daquilo que de fato é Diversão. Isso descreve de uma forma geral uma das principais formas de visualização ligadas ao conceito de Flow.

Figura 2- Gráfico Flow



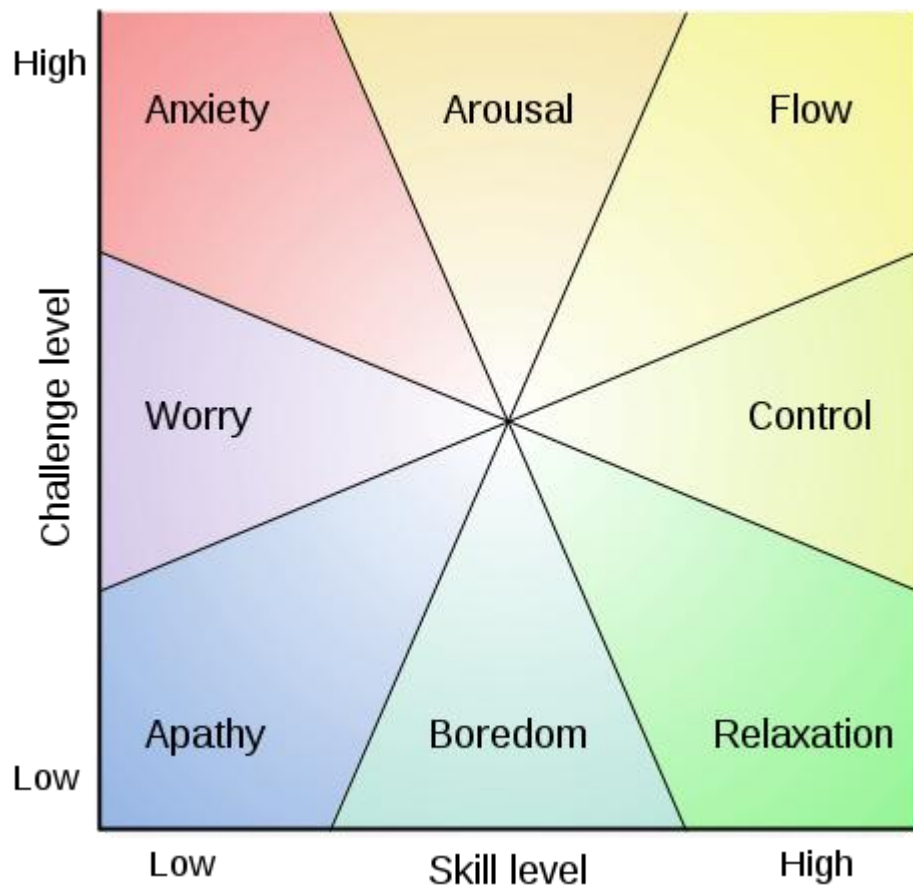
The Flow. After Mihaly Csikszentmihalyi, *The Flow* (1990), p. 74

Fonte: Csikszentmihaly (1990).

Observando o gráfico acima, percebe-se mais dois conceitos relevantes: Habilidade e Dificuldade. Os conceitos se adequam de forma muito prática às definições do senso comum, não requisitando uma explanação profunda sobre sua definição. O que o gráfico sugere é que existe um canal, chamado de Canal de Flow (Flow Channel em tradução livre), ótimo para a condição Flow.

Seguindo a lógica do gráfico, isso quer dizer que a percepção de Dificuldade em uma atividade e a percepção de Habilidade devem ser ajustadas de forma condizente. Isso inclui a progressão da própria atividade. Por exemplo, ao começar uma atividade na qual se tem uma percepção de baixa Habilidade, é preciso ajustar o nível de Dificuldade apropriadamente e, à medida que a Habilidade de quem executa a atividade aumenta, o Desafio deve acompanhar essa melhoria. O Flow também descreve outro fator importante diretamente ligado ao gráfico acima em outro gráfico (abaixo):

Figura 3- Estados mentais do Flow



Fonte: Csikszentmihalyi, 1997.

Esse gráfico mostra como o Flow modifica a tendência psicológica do Jogador de acordo com a sua Habilidade e a Dificuldade propostas. Tem-se a confirmação visual de que o estado de Flow requer uma alta percepção de ambas as Habilidades e o Desafio.

É importante notar que o Flow é considerado um requisito para um Jogo Bom por alguns autores (SCHELL, 2015; SYLVESTER, 2013; MURPHY, 2011). Isso faz sentido considerando que o conceito de Flow, como já foi citado, é associado com o de Diversão, que foi definida como o objetivo final de um Jogo no *Framework* proposto.

Existe um ponto interessante no Flow que o torna distinto das outras análises e que o torna prático, mas limitado se usado por si só. O Flow trata do Jogo de uma forma prática. Ele não analisa o Jogo em uma perspectiva estética. Ele se interessa apenas pela condição do Jogador e o requerimento sendo feito pelo Jogo deste Jogador (ou a percepção disto). Isso quer dizer que o Flow ainda faria parte do A do MDA em sua essência, mas, nos

desdobramentos feitos ao MDA pelo *Framework*, seria possível dizer que ele se relaciona mais com as percepções das Mecânicas e Dinâmicas construídas pelo Jogador.

Isso porque o conceito de Flow tem, como citado, um baixo teor de ficção atrelado a sua condição. Ele está amplamente ligado ao desempenho. Para facilitar a compreensão é dito que o Flow está mais ligado a um Jogo em estado de “Grayboxing” (como proposto por Tynan (SYLVESTER, 2013) no livro “*Designing Games*”), no qual há uma tentativa de retirar todos os elementos estéticos possíveis do Jogo, deixando somente o que é essencialmente necessário para descrever a interação do Jogo. Isso é feito para tentar avaliar as Dinâmicas de um Jogo em seu estado mais puro e verificar se o Jogo em sua essência é divertido, sem o apoio de qualquer outra mídia ou recurso que não os próprios mecanismos do Sistema do Jogo.

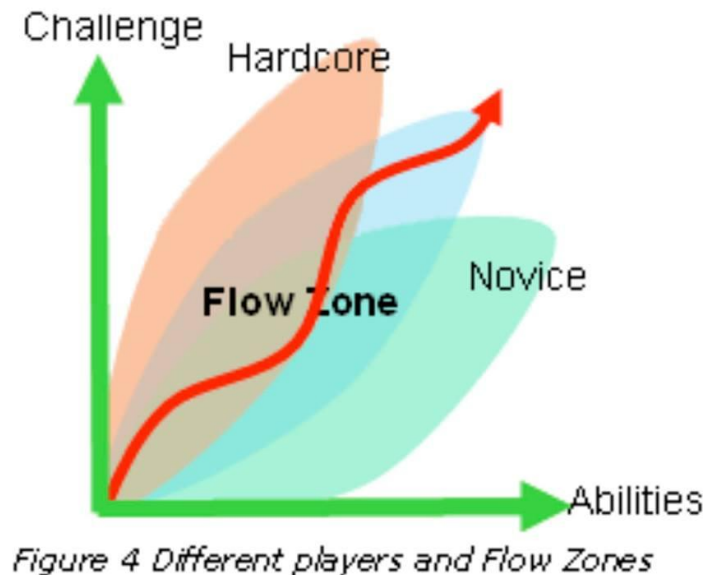
Outra proposta interessante ligada ao Flow é a de Jenova (CHEN, 2017) em seu “*Flow in Games*”. O paper trata de dificuldade variável e adaptável nos Jogos, um recurso valioso e interessante para Criadores. Porém, ao longo do texto, Chen delineia um ponto importante a ser considerado: O perfil do Jogador. Existem diversos tipos de Jogadores e pode ser útil para um Crítico buscar conhecimento sobre esses perfis em maior especificidade.

Para o trabalho, vamos nos ater a uma simplificação útil em três categorias: Leigo-Amador (LA), Amador-Entusiasta (AE) e Entusiasta-Profissional (EP). Essas categorias podem fazer uma equivalência entre termos usados popularmente: Casual (LA), Core (AE) e Hardcore (EP). Podemos ainda fazer uma equivalência com a necessidade de ajuste de dificuldade na Figura 4 do *Flow in Games* de Chen (2007): Novice (LA), Intermediate – não nomeado no gráfico - (AE) e Hardcore (EP).

Figura 4- Jogadores diferentes e zonas de Flow

Fonte: Chen, 2017.

Essas classificações podem ajudar, mas não são definidas de formas muito rígidas.



O importante é entender que Jogadores têm níveis variáveis de adaptação à dificuldade de um Jogo e isso leva à existência de perfis de habilidade e, em última instância, perfis de consumo e perfis de Expectativas em relação aos Jogos. Isso significa que, dependendo do perfil do Jogador, ele terá Expectativas diferentes em relação aos Jogos e, como consequência, a Pirâmide do Modelo Mental de um tipo de Jogador pode ser bem diferente da de outro. Outra consequência é que os tipos e Formatos de Jogos preferidos também variarão de acordo com os perfis de Jogadores.

Essa foi uma introdução do conceito de Flow. Existe muito material sobre o conceito e é benéfico ao leitor e Crítico que busque mais conhecimento para que possa ter maior intimidade com o Flow, contudo, o foco deste trabalho é mais geral que uma leitura aprofundada de Flow.

O Flow, como foi visto, tem uma característica peculiar que é a sua “austeridade” em relação à experiência Estética do Jogo. Sendo assim, como é possível conciliá-lo com o *Framework* que, por ser baseado no MDA, considera a experiência Estética como imprescindível para o Jogo? Por enquanto, vamos deixar essa questão em segundo plano e vamos voltar para a Imersão.



#### 2.2.14. Desmistificando imersão - Uma parte importante, mas não definitiva (consequência das interações)

O que é a Imersão afinal? O livro “*Designing Games*” de Tynan Sylvester a classifica da seguinte forma: “IMMERSION is when the mental division between the player’s real self and his in-game avatar softens, so events happening to the avatar become meaningful as though they were happening to the player himself”, em tradução livre: Imersão é quando a divisão mental entre o eu real do Jogador e seu avatar (personagem) no jogo se torna menos definida, fazendo com que eventos acontecendo ao avatar se tornem significantes como se estivessem acontecendo ao próprio jogador.

Essa definição se aproxima bastante da definição dada anteriormente. O próprio Tynan confirma que Imersão é um conceito amplamente considerado como importante, mas que existe pouco conceito de onde advém a Imersão. Tynan (SYLVESTER, 2013, tradução nossa) descreve Imersão da seguinte maneira:

O melhor jeito de se descrever imersão em si é como a experiência do jogador espelhando a experiência do personagem. Obviamente, isso significa que o jogador vê e ouve as mesmas coisas que o personagem. Mas, mais importante, também quer dizer que o jogador pensa e sente o que o personagem pensa e sente. Quando o personagem está com medo, o jogador também está. Quando o personagem está com raiva, curioso, ou confuso, o jogador também está. Quando o jogador pensa e sente o mesmo que o personagem, ele sente que ele é o jogador e o jogo é imersivo.

Temos aqui um conceito, que Tynan vai aprofundar, que fala de uma repartição na percepção do Jogador. Neste instante, Tynan trata de uma questão do Estímulo Sensorial ou o que podemos chamar de uma “Imersão Prática” no Jogo. O Jogo e a Tecnologia refletem sensorialmente o que o Avatar (Personagem) do Jogador percebe no Jogo. O outro lado da moeda seria uma “Imersão Cognitiva (ou Teórica)” que trata do pareamento entre o emocional do Jogador e o de seu Avatar. Tynan diz que o espelhamento psicológico é primordial para a criação da Imersão, mas questiona: Como criá-lo?

A resposta dada por Tynan está na Teoria de Dois Fatores, de Herzberg, como visto na passagem: “A Teoria de Dois Fatores diz que as emoções são compostas de duas partes: excitação psicológica e rótulo cognitivo.” (SYLVESTER, 2013, tradução nossa).

Basicamente, a Teoria propõe que as nossas emoções são, basicamente, o mesmo estado de Excitação e que a diferença entre elas está no Rótulo Cognitivo que colocamos nesse estado de Excitação. A Excitação seria comparável com uma descarga adrenal (descarga de adrenalina) que definiria uma intensidade, mas sem direção. Essa descarga é interpretada e

o Rótulo Cognitivo direciona o potencial adrenal em uma “emoção no sentido clássico”, como raiva ou tristeza, por exemplo. Outra metáfora que pode ilustrar a idéia é que a Excitação funciona como água em um recipiente. Podemos adicionar mais ou menos, mas ela ainda não tem um “sabor”. O Rótulo Cognitivo seria como um corante que dá cor e um “sabor” para essa água.

Tynan propõe o seguinte para gerar uma experiência imersiva:

Para criar uma experiência que espelhe a de um personagem, nós a construímos a partir de três partes. Primeiro, criamos o Flow para retirar o mundo real da mente do jogador. Segundo, criamos um estado de excitação usando ameaças e desafios nas mecânicas do jogo. Finalmente, usamos a camada de ficção para rotular a excitação do jogador e fazê-la equivaler os sentimentos do personagem” (SYLVESTER, 2013, tradução livre).

Então para Tynan, o processo deve começar com o Flow, para reduzir o foco do Jogador somente ao Jogo. Depois, o Jogo deve criar o estado de Excitação através de desafios e, finalmente, a ficção do Jogo é usada para definir o Rótulo Cognitivo. É interessante notar que os desafios do Jogo já estão inclusos na noção de um Jogo com bom Flow. Dessa forma, os dois primeiros passos podem ser unidos em somente um sem muitos problemas. O Flow concentra o Jogador e, se o Jogo tiver um bom Flow, ele irá resultar em Excitação. Dessa forma, reduzimos o processo de Tynan a apenas dois passos.

Essa bipartição também pode ser percebida no texto “*Why Games Work*”, de Curtiss Murphy, quando o texto descreve Imersão da seguinte forma:

A quarta técnica vem de Douglas e Hargadon. Eles explicaram que existe uma diferença entre imersão e “engajamento”. A imersão é, geralmente, uma atividade passiva e pode ser associada com a idéia de presença. O “engajamento”, por outro lado, é quando você está ativamente envolvido em tentar resolver um problema ou quebra-cabeça. Como um exemplo de imersão, considere assistir a um filme ou a uma cutscene. Como um exemplo de “engajamento”, considere jogar uma envolvente death-match online ou extinguir fogo no “DCT” (autor não conseguiu achar o significado da sigla). Apesar de imersão e “engajamento” se sobreporem às vezes, a diferença é que uma é passiva e o outro é ativo. Se você está imerso em uma atividade passiva e ela se transforma em um problema que você está ativamente tentando resolver, então você passou a estar “engajado”. O ponto importante é que jogos usam ambos com frequência. Eles usam uma combinação de história, gráficos atraentes, animações, partículas, e outras técnicas audiovisuais para te imergir passivamente no mundo virtual. Ao mesmo tempo, eles “engajam” seu cérebro com uma série de quebra-cabeças, escolhas e problemas que você deve resolver como parte da experiência do jogo. Ao combinar esses dois, jogos conseguem criar experiências muito intensas (MURPHY, 2011, tradução nossa).

Temos um problema de nomenclatura aqui, no qual o texto “*Why Games Work*” entra em conflito com a definição de Imersão dada por Tynan, mas apenas superficialmente, pois, na verdade, cada conceito está se referindo a um fenômeno diferente, eles só acabaram por

receber o mesmo nome. O texto (MURPHY, 2011) diz que a noção de Imersão pode ser associada com o conceito psicológico conhecido como Presença, nesse caso, se, por conveniência, chamarmos a Imersão (de “*Why Games Work*”) de Presença, o conflito desaparece.

Na verdade, o conceito de Presença apresentado nessa forma se encaixa com a proposta de Tynan na descrição do segundo passo que definimos. A Presença seria resultado da camada de Ficção do Jogo e seu propósito é ambientar o Jogador a partir da emoção gerada pelo Rótulo Cognitivo, estando diretamente relacionada com a noção de Imersão Teórica. Complementando a Presença, Murphy fala do Engajamento. O Engajamento está ligado com a noção de Imersão Prática e a complementa. Tynan fala do Flow e dos desafios como sendo a forma de gerar a Excitação e manter o Jogador focado no Jogo.

A separação entre Presença e Engajamento feita por Murphy é que Presença é passiva e Engajamento é um processo ativo. No *Framework* proposto, vamos afirmar que existe uma tendência forte que segue essa lógica, mas que Presença não é um processo absolutamente passivo e que Engajamento não é um processo absolutamente ativo, pois não está claro se pode-se separar completamente estes dois fenômenos. Se voltarmos ao que Tynan apresenta, os dois fenômenos estariam intimamente ligados no que tange a formação de emoções no Jogador.

Podemos simplificar essas idéias em nosso *Framework* de forma que, a partir das interações do Jogador com o Jogo no MDA expandido apresentado, o Jogo busca criar dois efeitos conjuntos, Engajamento e Presença, sendo importante ressaltar que, Presença, para o *Framework*, apesar de intimamente ligada ao conceito psicológico, não quer dizer a mesma coisa que o conceito apresentado na psicologia. A união dos dois seria a Imersão num sentido mais clássico. Por uma questão de nomenclatura e clareza em relação ao conceito, vamos chamar Engajamento de Intensidade. Dessa forma, expandimos o conceito de como a Imersão funciona, mas ainda temos a questão da Diversão apresentada anteriormente pelo MDA.

### 2.2.15. Mas e a Diversão do MDA?

A diversão, como apresentada pelo MDA, agora parece ter muito a ver com o conceito de Presença. Um problema, já que o conceito como apresentado pelo MDA, em sua essência, não trata do outro elemento do par, que é a Intensidade (anteriormente Engajamento). O que isso quer dizer? No MDA vemos o A ser basicamente igualado à Diversão e sabemos que o A está muito próximo do conceito de Presença. Em “*Why Games Work*” (MURPHY, 2011, tradução nossa), Diversão é descrita da seguinte forma: “Diversão são os sentimentos positivos que ocorrem antes, durante e após uma intensa experiência de Flow.”. Flow tem mais a ver com a Intensidade, como vimos em Tynan. Parece que estamos em um impasse.

Vamos considerar novamente a Teoria de Dois Fatores discutida por Tynan. Vimos que, para que possamos ter uma experiência completa, é necessário o Flow, para gerar a Excitação, e a Estética, para gerar o Rótulo Cognitivo, e que esses conceitos estão ligados aos conceitos de Intensidade e de Presença. A Intensidade é o efeito alcançado em longo prazo pelo uso do Flow no Jogo, ou seja, boas experiências de Flow geram Excitação que, se criada de forma consistente no Jogo, gera a Intensidade. Em outras palavras, a sensação de Intensidade (ou Engajamento) vai surgir a partir de um bom ritmo de Flow em um Jogo. Sendo que a intensidade, segundo “*Why Games Work*” (MURPHY, 2011), pode ser equiparada com a Diversão.

Por outro lado, temos a Presença, mais semelhante à definição popular de Imersão, que trata da sensação do Jogador de fazer parte do Jogo. Ela é gerada pela Estética Final do Jogo, chamada de Experience (tradução livre do termo: Experiência) por Tynan. A Presença, assim como a Intensidade, parece ser o resultado das interações mais básicas existentes em um Jogo. A Presença é governada principalmente pela Estética do Jogo. O ponto da Experiência é gerar uma carga emocional no Jogador, a qual vai interferir na Intensidade. Ou seja, ela deve gerar Rótulos Cognitivos condizentes com a situação experienciada e com a Proposta do Criador do Jogo. O sucesso da Experiência de um Jogo gera a sensação de Presença no Jogador. Então, o que o MDA chama de Diversão é o que nós chamamos de Presença em nosso *Framework*.

Um ponto relevante desse fato é que o método de análise usado pelo MDA cabe aqui sem maiores problemas, mas vamos dizer que ele está medindo a Presença do Jogo. Inclusive, existem outros métodos que propõem melhorias em cima do que é proposto no MDA, como o framework 6-11 de Roberto Dillon (2011), que podem ser usados em conjuntura ou, até mesmo para substituir o método de análise padrão de Diversão do MDA. O framework 6-11 é

uma boa opção, pois propõe emoções e instintos que podem descrever, de forma prática, possíveis Rótulos Cognitivos, apesar de que alguns fatores citados estariam melhor relacionados com Intensidade do que com Presença. Ora, mas nesse caso, tanto a Intensidade quanto a Presença são consideradas Diversão. Como podemos reconciliar essa dicotomia?

#### 2.2.16. Fun - O Objetivo Final

A proposta do nosso *Framework* para solucionar o problema é simples. Tanto a Intensidade quanto a Presença são fatores que levam à Diversão. Para chegar ao conceito de Imersão apresentado por Tynan, precisamos da junção das duas. Todo Jogo tem uma distribuição de Intensidade e Presença e essa distribuição não precisa ser equilibrada. Alguns Jogos serão mais Intensos, outros irão pender para a Presença, ou seja, serão mais “Presentes”. Esse fenômeno é o que vamos chamar de Formatos de Jogo.

Para descrever os Formatos de Jogo, podemos criar outro par de Pirâmides, onde o topo será o Ponto F (Diversão em Inglês é Fun. Usamos o F aqui para que não haja confusão com o D do MDA) e as pontas serão I (Intensidade) e P (Presença). Por isso, vamos chamar essas novas Pirâmides de Pirâmides FIP. Essas Pirâmides dialogam diretamente com as do MDA, pois a Intensidade é produto, principalmente, da interação das Mecânicas e Dinâmicas, e a Presença é resultado da Estética (A).

A Pirâmide FIP é peculiar, pois a distância de suas pontas pode variar. Imagine um eixo vertical que passa no Ponto F. Quanto mais distante do ponto F uma ponta estiver, mais do fator relacionado estará presente em um Jogo. Dessa forma, Jogos com o “I” muito distante do “F” serão Jogos Intensos. Jogos com o “P” muito distante do “F” serão jogos muito Presentes. Jogos onde o “I” e o “P” mantenham uma correlação na sua distância serão jogos Equilibrados.

Imagine, também, que a altura da Ponta F também é variável. Quanto mais distante da base, mais divertido é um Jogo. Imagine, também, que, à medida que uma das pontas se distancia do topo F, o “F” aumenta gradativamente sua distância da Base. Isso quer dizer que, à medida que um Jogo se torna mais Intenso ou Presente, ele se torna mais divertido. Por isso, temos Jogos de “Arcade” que podem ser tão divertidos quanto um RPG elaborado (pelo menos momentaneamente). A Intensidade pode compensar a falta de Presença e vice-versa.

Também é importante notar que podemos descrever o Jogo como Intenso ou Presente, mas, para fazer uma análise mais profunda, podemos avaliar momentos específicos de um

Jogo como Intensos ou Presentes. Dessa forma, é possível fazer um balanço de como o Jogo se comporta ao longo de sua duração e chegar a uma conclusão sobre a manutenção da Intensidade e Presença ao longo do Jogo. Isso quer dizer que podemos analisar Intensidade, Presença e Diversão como fenômenos Pontuais (o Jogo apresenta essas características em momentos selecionados) ou fenômenos Consistentes (O Jogo apresenta essas características ao longo de sua duração, logo, podemos dizer que ele é Intenso, Presente e Divertido de acordo com a predominância desses fenômenos na duração do Jogo, em concordância com a noção de Flow).

Então Diversão é igual à Imersão? Não podemos afirmar isso com certeza. Sabe-se, até mesmo por senso comum, que as duas andam juntas, algo que o estudo desse *Framework* veio a confirmar. Por uma questão prática, parece ser precavido dizer que a Diversão é o resultado direto da Imersão, a qual é o resultado da interação entre Presença e Intensidade. No fim das contas, temos várias definições de Diversão e vimos algumas pelo caminho, mas, como foi dito, é difícil saber qual é a mais correta. O que fizemos aqui foi organizar o processo fenomenológico de um Jogo sabendo que o resultado final é a Diversão. A partir disso, chegamos a uma repartição dos fenômenos e fatores relevantes em um Jogo para entender o que causa a Diversão. Mesmo que não saibamos o que ela é ou significa com tanta precisão, sabemos como chegar nela.

Sabendo que a Diversão é o parâmetro final para a decisão da qualidade de um Jogo é preciso revisitar o MDA expandido proposto pelo *Framework* e posicionar a Diversão e os componentes da Imersão na estrutura bipartida entre o Jogo (Emissor) e o Jogador (Receptor). Basicamente, o que vamos ter é uma atualização das duas Pirâmides, que vão funcionar de forma semelhante.

Quando falamos da Pirâmide do Jogo, falamos da Intensidade Potencial e da Presença Potencial, em outras palavras, Imersão Potencial. Na Pirâmide do Jogador, vamos ter a Expectativa de Imersão, formada pelas Expectativas de Presença e Intensidade, apesar de que é difícil imaginar que o Jogador tenha um desenho tão claro da divisão entre as duas, fazendo mais sentido falar principalmente da Expectativa de Imersão, que pode ou não ser cumprida pelo Potencial de Imersão. Finalmente, no topo das Pirâmides, temos a Diversão, dividida entre Diversão Potencial na Pirâmide do Jogo e a Expectativa de Diversão na Pirâmide do Jogador.

No caso da Pirâmide do Jogo, as implicações são bem simples, mas, na Pirâmide do Jogador, nem tanto. As novas adições querem dizer que, mesmo que subconscientemente, o Jogador tem Expectativas sobre a Imersão que ele vai experienciar no Jogo e, sem sombra de dúvida, o Jogador tem uma Expectativa sobre a quantidade (e qualidade) da Diversão que ele vai ter. Por mais que ele possa não saber ao certo o que o espera em um Jogo, sabe-se que um fato é inevitável: assim como o objetivo final dos Jogos é divertir, o objetivo final do Jogador nessa aventura é se divertir e, possivelmente, “ser divertido” pelo Jogo, pois, como há indícios, um Jogo não é um processo puramente Ativo.

Ao refletir as Pirâmides com a Diversão tem-se a resposta última da qualidade de um Jogo e essa é o Deslize entre a Expectativa de Diversão e a Diversão Potencial. Mais do que isso, este trabalho foi capaz de descrever, a partir dos meios já existentes, como se dá a complexa arquitetura de um Jogo e como o Jogador interage com o mesmo, ainda que de forma simplificada.

#### **2.2.17. Uma Alternativa Elegante e Simplificada – Tri-Flow**

Em seu livro “*Emotional Design*”, Donald Norman (2004) faz uma proposta intrigante. Ele diz que o Flow de Csikszentmihalyi pode funcionar em atividades onde o observador é “passivo”. Isso quer dizer que é possível existir Flow em Livros, Filmes, Música e outras mídias onde a participação do observador não é ativa. Isso quer dizer que existe um tipo relativamente diferente de Flow que se adequa à nossa noção de Presença e, dessa forma, aos elementos básicos que compõem a Presença. Recapitulando, a Presença é resultado da Percepção Estética do Jogador com relação ao Jogo e a Percepção Estética do Jogador, por sua vez, é formada a partir do Potencial (Proposta) Estética de um Jogo. Dessa forma, sabemos que os elementos básicos da Presença podem ser traçados até os elementos básicos do SAN, pois o Potencial Estético é resultado da interação da Arte e da Narrativa. Sabendo também que o Flow, como proposto por Csikszentmihalyi, está relacionado principalmente ao Sistema (S), temos uma situação interessante surgindo.

Temos um Flow já definido para o Sistema (S), mas temos também um novo Flow que é composto pela soma da interação da Arte com a Narrativa. Vamos fazer uma proposta que vai ajudar a simplificar a compreensão do *Framework*, voltando para o passo inicial e vendo o Jogo sobre uma nova ótica. A proposta é que o novo Flow, como a soma da Arte e da Narrativa, é, na verdade, composto da soma de dois Flows, sendo eles respectivamente um Flow Arte e um Flow Narrativa. Fazemos essa proposta a partir da proposta de Donald

Norman (2004), pois poderíamos olhar para a Narrativa do Jogo independentemente, como um livro ou um filme e, poderíamos também olhar para a Arte em sua própria essência e ela também teria um Flow próprio, de acordo com a proposta feita por Norman.

O que temos em mãos, então, são Três Flows separados que interagem para formar uma experiência coesa. Por isso, vamos chamar essa visualização de Flow Triplo (ou Flow SAN, pois existe um Flow para cada “letra”). A idéia é que esses Flows funcionam de forma semelhante a uma onda sonora e, onde existem momentos intensos, a onda forma Cristas, mas, em momentos de baixa atividade (tédio), são formados Vales. A idéia é que essas Cristas e Vales vão interagir e se somar, sendo que as Cristas vão ter um valor positivo e os Vales valores negativos, e, dessa forma os dois vão acabar por interferir destrutivamente um no outro.

Como resultado, momentos de alto Flow no espectro SAN completo vão se somar em uma experiência pontual divertida e, momentos onde o Flow no espectro SAN é baixo vão ser momentos tediosos. Outro resultado desta proposta é que os três elementos do SAN podem trabalhar de forma a compensar falhas de andamento entre si. Se existe um momento de Vale no Flow Sistema é possível compensar usando o Flow Arte e Flow Narrativa e vice versa.

#### 2.2.18. Exaustão

Outra vantagem de retornar ao SAN e usar o conceito de Flow Triplo é que a visualização do fenômeno da Exaustão fica mais fácil. A Exaustão é quando a recepção de informação do Jogador se esgota, o que quer dizer que, por mais que o Jogo ainda esteja mandando informações, elas não surtem efeito no Jogador. Isso pode ocorrer por duas razões.

A primeira é a repetição de informação ao longo dos componentes SAN. O Jogador recebe os mesmos dados e repete as mesmas experiências e, gradualmente, elas deixam de ter efeito. Por isso, Schell (2015) e outros autores citam a importância da novidade em seus textos. É imprescindível trazer novas informações para que o Jogador se mantenha interessado, pois a repetição exaustiva causa a diminuição do Flow dessa atividade e, gradativamente, ela deixa de gerar qualquer Excitação e, possivelmente, Presença. Como resultado, o Jogo deixa de ser Divertido.

Sob essa ótica, sabendo que Jogos usam elementos de Sistema (Mecânicas) e Dinâmicas comuns entre si, é possível que um Jogador comece a jogar um novo Jogo e o Sistema do Jogo já esteja exaurido, pois o Jogador já Jogou diversos Jogos semelhantes. É



assim que ocorre o fenômeno dos Jogos “genéricos”, Jogos que seguem uma fórmula muito presente no mercado e passam a ter os seus componentes exauridos, geralmente porque seguem de forma muito segura os padrões estabelecidos por um gênero de Jogo (FPS, Luta, Aventura, etc.).

A segunda razão é que a informação dos componentes do Jogo chega ao seu fim. Isso acontece quando o Jogador viu tudo o que tinha pra ver em algum dos componentes do SAN (ou todos). Isso significa que, a partir desse momento, as informações recebidas pelo Jogador vão ser repetidas e o efeito citado na primeira razão ocorre aqui, pois não há outra opção para o Jogador senão repetir o que já foi visto.

A Exaustão é uma parte natural e inevitável dos Jogos. Ela pode arruinar um Jogo, mas isso geralmente ocorre por uma falha do Jogo em balancear as Exaustões entre si. O ideal é que a Narrativa seja exaurida antes (mas não muito) do Sistema e da Arte, para que o Jogador ainda tenha atividades no Jogo mesmo após terminar a sua história. Isso é uma boa idéia, pois cria uma margem de segurança para o Criador em relação às outras Exaustões.

A Exaustão Arte deve acompanhar a Narrativa e, preferencialmente, não ocorrer antes do término da Narrativa, dessa forma o Jogador terá nova informação visual até o fim do Jogo. A Exaustão Sistema deve sempre ser a última a ocorrer, pois ela vai ter uma grande influência na manutenção do estado de Flow do Jogador. Se a Exaustão Sistema ocorre antes, o Jogador pode abandonar o Jogo, ou o Jogo passa a ser um “trabalho” para que ele possa experienciar o resto da Narrativa e da Arte. Em outras palavras, quando algum componente do Jogo sofre Exaustão, a representação do Flow do mesmo passa a ser, na melhor das hipóteses, neutra, e, na pior, o Flow passa a ser negativo para esse componente.

### 3. RESULTADOS

Nessa seção, será feita uma análise dos dados coletados ao longo do *Framework*. Depois, será feita uma comparação dos resultados obtidos com os Objetivos propostos.

#### 3.1. Análise dos Dados

Foram feitas entrevistas presenciais com dois indivíduos separadamente e o Manual Complementar foi enviado remotamente para uma terceira pessoa. Todos os Indivíduos receberam um protótipo manuscrito do Manual Complementar, com conteúdo equiparável à versão anexada neste trabalho, com exceção da explicação sobre o conceito de Flow, que não estava presente.

Os dois primeiros Indivíduos também tiveram acesso a uma versão preliminar do Referencial Teórico para complementar suas leituras e foram instruídos a procurar, em caso de dúvidas, no Referencial Teórico (ou On-line) a explicação sobre o Flow (presente da mesma forma como apresentada nesta versão do Referencial Teórico). O Terceiro Indivíduo recebeu apenas o Manual Complementar.

Todos os indivíduos demonstram uma afinidade pelo tema de Jogos Eletrônicos. Nenhum dos Indivíduos teve acesso ao Mapa de Conceitos proposto. Também foi feito um breve questionário em duas partes, entregue digitalmente para cada um dos indivíduos entrevistados. As partes do questionário são:

- *Primeira Parte - Você se sente confiante na compreensão dos conteúdos expostos pelo Framework?*
- *Segunda Parte - Você acha que a leitura/compreensão do Framework melhorou a sua compreensão sobre Jogos Eletrônicos? Você teria interesse em adotar/continuar usando o Framework?*

#### ***Observações:***

***1 - O Terceiro Indivíduo recebeu uma versão levemente modificada com o intuito de conferir se a leitura do Manual foi feita por completo, sofrendo a adição de mais uma pergunta.***

***2 – A versão apresentada do questionário sofreu correções apenas quanto à sua digitação. A ordem e sentido original das palavras não foram alterados.***

**3 – É importante esclarecer que os Indivíduos escolhidos são pessoas do círculo pessoal do autor e isso pode causar algum enviesamento nas suas respostas.**

No caso do **Primeiro Indivíduo**, foram feitas diversas entrevistas ao longo da criação do *Framework*, para verificar se a progressão argumentativa estava adequada e o conteúdo compreensível. Logo, para o Primeiro Indivíduo, o trabalho foi apresentado verbalmente pelo autor antes do material escrito e as opiniões e *feedback* deste indivíduo ajudaram a construir e verificar o conteúdo. Durante as entrevistas, foi percebido que o Indivíduo encontrou um certo grau de dificuldade na compreensão do MDA e a expansão proposta pelo *Framework*.

Como uma solução para o problema apresentado pelo Indivíduo, foi proposto o Manual Complementar. O objetivo deste manual é apresentar de forma mais didática a explicação do funcionamento do *Framework*. O Manual e o material do TCC foram apresentados para o Indivíduo novamente em um estágio preliminar mais condizente com o produto a ser entregue. Nesse momento, o Indivíduo expressou contentamento com o Manual e disse se sentir mais capacitado com relação à sua dúvida anterior.

No caso do questionário, o primeiro indivíduo respondeu-o de forma afirmativa a todas as perguntas feitas.

- Primeira Parte - Você se sente confiante na compreensão dos conteúdos expostos pelo *Framework*?

*“Eu me sinto confiante na compreensão dos conteúdos expostos, porém, pela sua extensão, não desenvolvi habilidade de citá-los ou reproduzi-los sem algum tipo de apoio, seja como for.”.*

- Segunda Parte - Você acha que a leitura/compreensão do *Framework* melhorou a sua compreensão sobre Jogos Eletrônicos? Você teria interesse em adotar/continuar usando o *Framework*?

*“Sim, o Framework me ajudou a melhor compreender jogos eletrônicos, me proporcionando um método de análise e desconstruindo conceitos prejudiciais e mais subjetivos. Por esse motivo, eu irei continuar a adotar o Framework mesmo que de forma simplificada na minha vida cotidiana, para escolher jogos mais adequados para mim mesmo, economizando recursos como tempo e dinheiro, além de discutir o assunto de forma mais concisa.”.*

As entrevistas feitas juntas do questionário enviado para o Primeiro Indivíduo demonstram que:

A) O Indivíduo se sente confiante no domínio do conteúdo do *Framework*;

**B)** O Indivíduo afirma que a leitura e compreensão do *Framework* o ajudaram em sua compreensão do tema de Jogos Eletrônicos;

**C)** O Indivíduo tem interesse em continuar usando o *Framework* e adotá-lo como um método viável de análise;

**D)** O Indivíduo, durante as entrevistas presenciais, afirmou que a linguagem usada no Manual é concisa e de fácil acesso;

**E)** O Indivíduo sentiu falta de uma Visualização sintética do conteúdo como apoio;

**F)** O Indivíduo afirma que o *Framework* irá ajudá-lo em seu cotidiano.

No caso do **Segundo Indivíduo**, foi apresentado um protótipo do Manual Complementar (mesmo conteúdo, mas feito manualmente). O Indivíduo leu o Manual por completo na presença do autor e foi feita uma rápida exposição da proposta do TCC, mas o assunto não foi aprofundado de antemão. Dessa forma, é possível dizer que o Segundo Indivíduo entrou em contato com o Manual Complementar antes de discutir o conteúdo com o autor. Após a leitura, o conteúdo e o *Framework* foram discutidos.

Durante a entrevista presencial, o Indivíduo expressou contentamento com o conteúdo, mas também alegou que, em futuras revisões, o *Framework* poderia ser ainda mais sintético. A percepção do autor é de que o Indivíduo compreendeu o conteúdo e foi capaz de dialogar com confiança sobre o *Framework* e sobre Jogos Eletrônicos. O Indivíduo expressou ter gostado da argumentação concisa e das metáforas feitas para explicar o funcionamento de cada tópico.

O Segundo Indivíduo respondeu o questionário da seguinte forma:

- Primeira Parte - Você se sente confiante na compreensão dos conteúdos expostos pelo Framework?

*“Sim. Tem uma construção sólida e segura que permite um entendimento claro do material.”.*

- Segunda Parte - Você acha que a leitura/compreensão do *Framework* melhorou a sua compreensão sobre Jogos Eletrônicos? Você teria interesse em adotar/continuar usando o *Framework*?

*“Melhorou. O Framework ajuda a confluir informações que na análise ficam muito espaçadas, mal encadeadas ou perdidas. No entanto, o Framework ainda não parece em seu estágio final de fluidez. Apesar de melhorar a dinâmica, talvez ele possa ser ainda mais filtrado futuramente e com ainda mais confluência.”.*

Na reposta da segunda parte não ficou claro se o Indivíduo teria interesse em continuar usando o Framework, por isso foi pedido um esclarecimento sobre essa questão. O Indivíduo respondeu de forma positiva.

A partir dos dados e *feedback* é possível afirmar que:

A) O Indivíduo se sente confiante em relação ao domínio do conteúdo apresentado pelo *Framework*;

B) O Indivíduo corrobora que a argumentação feita é didática e a argumentação sólida;

C) O Indivíduo expressa que houve melhoria em sua compreensão do tema de Jogos Eletrônicos;

D) O Indivíduo expressa que o *Framework* pode ser mais “filtrado” e ter mais “confluência”. De acordo com as entrevistas, a compreensão é de que há o desejo de uma versão ainda mais sintética e com os passos ou ferramentas propostas pelo *Framework* sendo expostas de forma mais direta.

Todo o contato com o **Terceiro Indivíduo** ocorreu remotamente. O Terceiro Indivíduo recebeu o protótipo do Manual Complementar em formato de imagens JPEG, sendo uma cópia fiel do protótipo apresentado aos outros indivíduos. O Terceiro Indivíduo não recebeu uma explicação aprofundada de antemão sobre o *Framework*, lhe foi dito apenas o propósito do *Framework* a partir de uma rápida ambientação sobre o TCC.

O Terceiro Indivíduo recebeu uma segunda versão do questionário. A única diferença dessa versão é que, como o autor não pôde verificar se o Manual foi lido por completo pelo Terceiro Indivíduo, ele foi questionado primeiramente sobre o término da leitura. O Terceiro Indivíduo respondeu o questionário da seguinte maneira:

- Primeira Parte - Você leu o Manual completo?

“Li o Manual completo.”.

- Segunda Parte - Você se sente confiante na compreensão dos conteúdos expostos pelo Framework?

“Compreendi grande parte do conteúdo. Creio que o que não compreendi pode ser resolvido apenas alterando a ordem de algumas informações. Algumas vezes, o ritmo de leitura foi quebrado por voltar o conteúdo a pontos não resolvidos anteriormente. Isso atrapalhou a minha compreensão de algumas coisas.”.

Terceira Parte - Você acha que a leitura/compreensão do *Framework* melhorou a sua compreensão sobre Jogos Eletrônicos? Você teria interesse em adotar/continuar usando o *Framework*?

*“Achei o Framework bem completo. A abordagem de conceitos diferentes sendo integrados de maneira a se complementarem, trabalhando em conjunto, foi bem interessante. O Framework ficou bem embasado e parece oferecer uma boa alternativa para a análise dos jogos. O sistema de qualificação por pirâmides gera uma certa desconfiança quanto à validade das informações, por ser uma proposta do autor, portanto, se houver validações do Framework com a aplicação do sistema de pirâmides, pode ser que gere maior confiança.”.*

A partir dos dados recebidos do Terceiro Indivíduo é possível afirmar que:

**A)** O Indivíduo se sente relativamente confiante em relação ao conteúdo apresentado;

**B)** O Indivíduo afirma que, na maneira apresentada, a ordem de apresentação do conteúdo pode causar alguma dificuldade na leitura, mas que o problema está na apresentação e não no conteúdo;

**C)** O Indivíduo afirma que o *Framework* é bem completo. Isso pode ser uma indicação de que o *Framework* cobre o conteúdo e as expectativas do Indivíduo quanto ao tema;

**D)** O Indivíduo afirma que a abordagem do conteúdo foi bem interessante;

**E)** O Indivíduo afirma que o *Framework* ficou bem embasado e é uma boa alternativa para a análise de Jogos. Aqui é possível perceber que existe uma tendência ao interesse do Indivíduo em continuar usando o *Framework*, mas o indivíduo não afirmou explicitamente em sua resposta seu interesse, tornando impossível a afirmação categórica disso;

**F)** O Indivíduo afirma sentir desconfiança quanto ao “sistema de pirâmides” por ser uma proposta autoral. Afirma também que, se houver validação da aplicação do *Framework* quanto às pirâmides, essa falta de confiança pode ser resolvida. Aqui, o Indivíduo, em oposição ao item **E**), parece ter reservas quanto à adoção do *Framework* (mesmo propondo que ele é uma boa alternativa para a análise de Jogos);

**G)** O Indivíduo não respondeu diretamente aos questionamentos feitos na Terceira Parte de seu questionário, o que gerou ambigüidade em sua resposta, percebida nos itens **E**) e **F**).

Para resolver a questão da ambigüidade levantada pelo Item **G**) dessa seção, entrou-se em contato com o Terceiro Indivíduo e foi requisitado que respondesse novamente a Terceira Parte. Também foi dada uma explicação sobre o embasamento das “Pirâmides” (Efeito Espelho), que são baseadas na proposta de Modelos Conceituais de Donald Norman (2004) e no *Framework* MDA (HUNICKE; LEBLANC; ZUBEK, 2004). É importante ressaltar que o Manual Completar não lida exaustivamente com o embasamento teórico do conteúdo (a proposta é que ele seja mais sintético e didático que o Referencial Teórico construído neste TCC) e por isso não havia menção no texto sobre os Modelos Conceituais de Norman, o que

explica o sentimento de falta de embasamento relatado pelo Terceiro Indivíduo. A seguir as respostas da Terceira Parte do questionário revisitada pelo Terceiro Indivíduo:

- Terceira Parte Revisitada –*“Pelo fato de todo o Framework trabalhar com as teorias de jogos, com certeza me ajudou na compreensão sobre os jogos e seu contexto. Da mesma forma, levando em conta a forma como ele é construído e embasado, suprimindo uma necessidade de avaliação qualitativa dos jogos eletrônicos, creio que teria interesse em continuar aplicando-o em possíveis análises.”*.

Aqui é possível perceber que:

**H)** A ambigüidade exposta no item **G)** foi solucionada na Terceira Parte Revisitada;

**I)** Pode-se afirmar que o Indivíduo percebeu uma melhora em seu conhecimento relacionado a Jogos Eletrônicos;

**J)** Pode-se afirmar que o Indivíduo expressou interesse em continuar usando o *Framework*.

Ao ser feito um recorte geral a partir das entrevistas e *feedback* como um todo, é possível perceber que o *Framework* foi recebido de forma positiva quanto ao seu conteúdo e argumentação, mas existem pontos que podem ser melhorados, em particular:

**A)** Tornar o Framework mais sintético;

**B)** Organizar o conteúdo do Manual Complementar a fim de tornar a leitura do mesmo mais fluida.

Tendo esses dados, será feita agora a comparação entre os Resultados do trabalho e os Objetivos Propostos, começando pelos Objetivos Específicos para chegar no Objetivo Geral, que é mais abrangente.

### 3.2. Comparação entre Resultados e Objetivos Propostos:

O primeiro Objetivo Específico é: *Entender melhor Jogos Eletrônicos e aprofundar, onde possível, a compreensão sobre os mesmos, a fim de embasar a proposição do Framework feita no Objetivo Geral e gerá-lo, tendo um foco na descrição da qualidade de um Jogo.*

O *Framework* foi proposto a partir da integração de frameworks e teorias já existentes sobre Game Design, buscando enfatizar o processo de funcionamento de um Jogo e como se dá o fenômeno de um Jogo Bom e, inversamente, um Jogo Ruim. Foi percebido durante a leitura que, apesar de tocarem no assunto, os autores não propunham em suas representações ou frameworks maneiras sintéticas de representar o fenômeno do processo de tomada de decisão sobre a qualidade de um Jogo.

Tal fato se dá, pois o foco da literatura é a construção e produção de Jogos e não a criação de ferramentas de análise voltadas para o público em geral, tornando necessária uma proposta para descrever de forma simplificada como um Jogador poderia formar a sua opinião sobre um Jogo. A proposta é cumprida através de duas ferramentas no *Framework*.

A primeira é a explicação de um Jogo Bom a partir de seu propósito, a Diversão, e como ela é gerada. Essa ferramenta foi desenvolvida a partir da integração dos métodos e frameworks analisados, que lidam com a questão da Diversão. O segundo é entender porque a Percepção de um Jogador sobre um Jogo é diferente de outro e o que o influencia. A segunda ferramenta desenvolvida foi a comparação entre a Percepção da Experiência do Jogo e o Potencial de Experiência contido no Artefato Jogo. Foi proposto que as Expectativas e Contexto do Jogo têm ampla influência na Percepção da Experiência e Opinião do Jogador sobre a qualidade do Jogo, além do Perfil do Jogador, que descreve suas preferências. A visualização dessa ferramenta é dada pelos conceitos do “Efeito Espelho” (Pirâmides) e Deslize.

Vê-se que o *Framework* cumpre a proposta de lidar com a questão da qualidade como citado e, segundo aos dados coletados, foi capaz de aprofundar o conhecimento dos Indivíduos sobre Jogos Eletrônicos.

**O segundo Objetivo Específico é:** *Validar de forma qualitativa se indivíduos que têm um conhecimento no mínimo básico sobre Jogos Eletrônicos são capazes de compreender a proposta do Framework. Verificar, também, se estes se sentem melhor capacitados com a ajuda do Framework.*

Foi enviado o conteúdo relevante para três Indivíduos que têm interesse em Jogos. Os dados coletados e citados anteriormente são resultado desse Objetivo e a primeira parte dessa seção anterior já descreve de forma satisfatória esse Objetivo. Resumindo, o *Framework* foi bem recebido e os Indivíduos descrevem, de forma geral, que ele aprimorou seus conhecimentos com relação à área de Jogos Eletrônicos, verificando que esse Objetivo foi cumprido.

**O terceiro Objetivo Específico é:** *Propor uma Visualização para o Framework com o intuito de facilitar a compreensão do conteúdo, seu uso cotidiano e a revisões rápidas de conteúdo.*

Foi proposto como Visualização um Mapa de Conceitos. O Mapa de Conceitos tem breves explicações sobre os conceitos expostos no Referencial Teórico e no Manual Complementar e serve para ajudar na consulta dos passos e ferramentas propostos pelo



*Framework*. Ele é menos didático que o Manual e o Referencial Teórico deste trabalho, por isso, deve ser usado após as leituras de ambos.

A ordem de leitura do *Framework* proposta pelo Mapa Conceitual é um pouco diferente da do Manual e do Referencial Teórico. As modificações foram feitas para melhor acomodar a Visualização e não têm influência nos conceitos expostos. O Mapa de Conceitos foi feito usando o programa XMind e pode ser divulgado no formato padrão do programa para uma exploração mais interativa do conteúdo. O Mapa Conceitual também é proposto como uma Visualização complementar por prover uma visualização mais simples do *Framework*.

Através das duas Visualizações propostas, o Terceiro Objetivo Específico foi cumprido. O Manual Complementar é uma maneira didática e eficiente de apresentar o conteúdo do *Framework* (todos os Indivíduos compreenderam o conteúdo através do Manual)

Os três Objetivos Específicos foram cumpridos. Será verificado nesse instante o cumprimento do **Objetivo Geral**, que é: *Propor um Framework compreensivo e didático com o objetivo de diminuir a distância de conhecimento específico existente na comunicação entre a Mídia Especializada e o seu Público Consumidor (Jogadores), para que o último se torne mais independente da primeira. Dessa forma, é proposto um Framework capaz de auxiliar o processo de compreensão dos Jogadores, possibilitando a esses fazer análises próprias com relação aos Jogos e à crítica midiática dos Jogos, usando o Framework proposto para se embasar, capacitar (até certo ponto) e facilitar os seus processos cognitivos sobre o tema.*

## 4. CONCLUSÃO

Neste trabalho foi proposto um *Framework* com o intuito de solucionar o problema da *perda de credibilidade* da mídia especializada. O *Framework* busca solucionar esse problema capacitando o Consumidor (Jogadores) para discutir, analisar, criticar e contra argumentar de forma embasada. Isso é feito para que o Consumidor tenha independência intelectual em relação à mídia especializada. Outro benefício é o embasamento da argumentação feita por críticos da própria comunidade de Jogadores, normalmente feita utilizando o YouTube, comumente associado à mídia alternativa.

Foi proposto um Objetivo Geral: *Propor um Framework compreensivo e didático com o objetivo de diminuir a distância de conhecimento específico existente na comunicação entre a Mídia Especializada e o seu Público Consumidor (Jogadores), para que o último se torne mais independente da primeira. Dessa forma, é proposto um Framework capaz de auxiliar o processo de compreensão dos Jogadores, possibilitando a esses fazer análises próprias com relação aos Jogos e à crítica midiática dos Jogos, usando o Framework proposto para se embasar, capacitar (até certo ponto) e facilitar os seus processos cognitivos sobre o tema.*

E três Objetivos Específicos:

- **Primeiro:** *Entender melhor Jogos Eletrônicos e aprofundar, onde possível, a compreensão sobre os mesmos, a fim de embasar a proposição do Framework feita no Objetivo Geral e gerá-lo, tendo um foco na descrição da qualidade de um Jogo;*

- **Segundo:** *Validar de forma qualitativa se indivíduos que têm um conhecimento no mínimo básico sobre Jogos Eletrônicos são capazes de compreender a proposta do Framework. Verificar, também, se estes se sentem melhor capacitados com a ajuda do Framework;*

- **Terceiro:** *Propor uma Visualização para o Framework com o intuito de facilitar a compreensão do conteúdo, seu uso cotidiano e a revisões rápidas de conteúdo.*

Foi feita uma pesquisa bibliográfica a fim de montar um Referencial Teórico capaz de juntar conteúdo relevante e apresentá-lo no *Framework* para capacitar os Jogadores. Ao longo do Referencial Teórico, o *Framework* foi construído passo a passo para torná-lo mais didático. Ao fim da pesquisa, com a estrutura do *Framework* pronta, foi verificado que o Primeiro Objetivo Específico foi cumprido. O *Framework* foi capaz de explicar como um

Jogo funciona com uma argumentação embasada no material acadêmico. Também foi capaz de descrever um Jogo quanto à sua qualidade e os processos que encadeiam essa percepção.

Satisfeita a pesquisa, foram feitas entrevistas com Três Indivíduos onde o conteúdo do *Framework*, principalmente através do protótipo do Manual Complementar, foi entregue aos mesmos.

A partir dos dados coletados, é possível perceber que o *Framework* obteve sucesso em seu principal objetivo: Tornar estes indivíduos mais capazes de argumentar e compreender o funcionamento de um Jogo Eletrônico e os fatores envolvidos na percepção de qualidade de um Jogo. Foi percebido, também, que o Manual Complementar, mesmo em um estado preliminar, foi capaz de descrever de forma adequada o conteúdo proposto.

O Manual se encontra em um estado embrionário, pois esse não estava no planejamento inicial da Metodologia deste trabalho, o que causou uma reorganização do planejamento do trabalho, o qual pode ter acabado sofrendo pela divisão de foco. Ele foi proposto ao serem levantadas dúvidas pelo Primeiro Indivíduo em entrevistas presenciais.

Ainda assim, é visto, devido ao *feedback*, que o Manual foi uma proposta importante. Ele simplificou o conteúdo, tornando-o mais acessível e possibilitando uma leitura rápida e eficiente da proposta (o Segundo Indivíduo conseguiu fazer uma leitura completa do Manual na presença do autor em menos de duas horas). O Primeiro e Segundo Indivíduos foram capazes de utilizar o conteúdo imediatamente após a leitura e demonstraram compreender o cerne argumentativo do trabalho. A recepção do *Framework* foi boa e os Indivíduos demonstraram interesse em continuar usando-o.

É importante observar, contudo, que os Indivíduos entrevistados pertencem a um círculo social próximo do autor, o que deixa presente a possibilidade de que isso possa ter vindo a ter alguma influência em suas opiniões. Essa decisão foi tomada de forma consciente pelo autor a fim de garantir, primeiramente, que os indivíduos retornariam algum *feedback*. Outro motivo foi o conhecimento do nível de afinidade destes Indivíduos com o conteúdo da área de Jogos Eletrônicos. Isso foi importante para garantir que o conteúdo seria compreendido e que o público entrevistado refletiria o principal público deste trabalho, pessoas que têm um interesse ativo na área de Jogos Eletrônicos e jogam-nos como Hobby.

A preocupação primeira do trabalho foi a argumentação e embasamento teórico, a qual, como indica a seção de Resultado, foi cumprida.

O *Framework* também recebeu críticas construtivas com relação a fraquezas demonstradas. O *Framework* ainda é muito extenso e complexo para ser utilizado de forma eficaz por um completo leigo no assunto de Jogos Eletrônicos e, apesar de compreensivo, ele ainda pode se tornar mais didático e sintético.

A Visualização do Mapa de Conceitos foi feita, mas, devido à restrição de tempo, não foi possível entregá-la aos Indivíduos.

Apesar de cumprir de forma satisfatória a proposta do trabalho, esse ainda pode ser levado adiante e aprofundado. Essa já era uma expectativa desde o início deste trabalho. Essa é uma proposta que pode ser considerada uma primeira versão deste *Framework*, a qual pode ser levada à frente. O autor deste trabalho encoraja a leitura e o aprimoramento do *Framework*, ainda que extra-oficialmente, pela comunidade de Jogadores e Consumidores da Cultura de Jogos Eletrônicos.

Quanto ao problema exposto na introdução, a perda de credibilidade da mídia especializada em Jogos, esse trabalho dá conta de dar o primeiro passo no que é uma longa jornada para a solução de um problema extenso e complexo. O *Framework* teve o foco de solucionar a questão mantendo um foco na independência do Consumidor. Essa, porém, é apenas uma possível solução através de uma ótica específica do problema e é compreensível que o *Framework*, apenas, não seja uma solução final para a perda de credibilidade da mídia especializada, mas é entendido que é um passo na direção correta.

## REFERÊNCIAS

CHEN, Jenova. **Flow in games**: a Jenova Chen MFA Thesis. 20 p. Disponível em: <[http://www.jenovachen.com/flowingames/Flow\\_in\\_games\\_final.pdf](http://www.jenovachen.com/flowingames/Flow_in_games_final.pdf)>. Acesso em: 21 jun. de 2017.

\_\_\_\_\_. Flow in Games (and Everything Else): A well-designed game transports its players to their personal Flow Zones, delivering genuine feelings of pleasure and happiness. **Communications of the ACM**, Vol. 50, No. 4, p. 31-33, abr. de 2007.

CSIKSZENTMIHALYI, M. **Flow**: The Psychology of Optimal Experience. London: Harper Perennial, 1990.

\_\_\_\_\_. **Finding Flow**. New York: Basic book, 1997.

DILLON, Roberto. The 6-11 framework: a new methodology. **Proceedings of GAME-ON Asia**, Singapore, p. 25-29, 1-3 Mar. de 2011.

GALLANT, Matthew. Mechanics, Dynamics & Aesthetics. **The Quixotic Engineer: A game design blog by Matthew Gallant**, 2009. 4 p. Disponível em: <<http://gangles.ca/2009/08/21/mda/>>. Acesso em: 21 jun. de 2017.

HUNICKE, Robin; LEBLANC, Marc; ZUBEK, Robert. MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. **Game Design and Tuning Workshop at the Game Developers Conference**, San Jose. 2004. 5 p.

JÄRVINEN, Aki. Games without frontiers: Theories and methods for games studies and design. **Acta electronica universitatis tamperensis**, Tampere, 701, 418 p.

JOHNSMEYER, Brad; GETOMER, James; OKIMOTO, Michael. Gamers on YouTube: Evolving Video Consumption. Jul de 2013. Disponível em: <<https://www.thinkwithgoogle.com/consumer-insights/youtube-marketing-to-gamers/>>. Acesso em: 25 de jun. 2017.

KOSTER, Raph. **A theory of fun for game design**. Scottsdale: Paraglyph Press, 2005. 244 p.

MALONE, Thomas W. What makes things fun to learn?: A study of intrinsically motivating computer games. **Cognitive and instructional sciences series**, CIS-7, SSL 80-11, Palo alto, 1980.

MLODINOW, Leonard. **Subliminar**: como o inconsciente influencia nossas vidas. Rio de janeiro: Zamar, 2013.

MURAMATSU, Roberta; HANOCH, Yaniv. Emotions as a mechanism for boundedly rational agents: The fast and frugal way. **Journal of Economic Psychology**, Berlin, n. 26, 201–221 p. 2005.

MURPHY, Curtiss. Why Games Work and the Science of Learning. **Interservice, Interagency Training, Simulations, and Education Conference**, p. 260-272. 2011.

NORMAN, Donald A. **Emotional design**: why we love (or hate) everyday things. New york: Basic books, 2004. 253 p.

\_\_\_\_\_. **The design of everyday things**. ed. rev. New york: Basic books, 2013. 347 p.

SCHAFFER, Owen. Crafting Fun Experiences: A Method to Facilitate Flow. **Human factors international**, Fairfield, 2013. 20 p.

SCHELL, Jesse. **The art of game design**: A book of lenses. 2 ed. Pittsburgh: CAC Press, 2015. 545 p.

SCHREIBER, Ian. Level 5: Mechanics and Dynamics. **Game Design Concepts: An experiment in game design and teaching**, 2009. 19 p. Disponível em: <https://gamedesignconcepts.wordpress.com/2009/07/13/level-5-mechanics-and-dynamics/>. Acesso em: 21 de jun de 2017.

SYLVESTER, Tynan. **Designing games**: A guide to engineering experiences. Sebastopol: O'Reilly media, 2013. 405 p.